Manual de Gotonpo

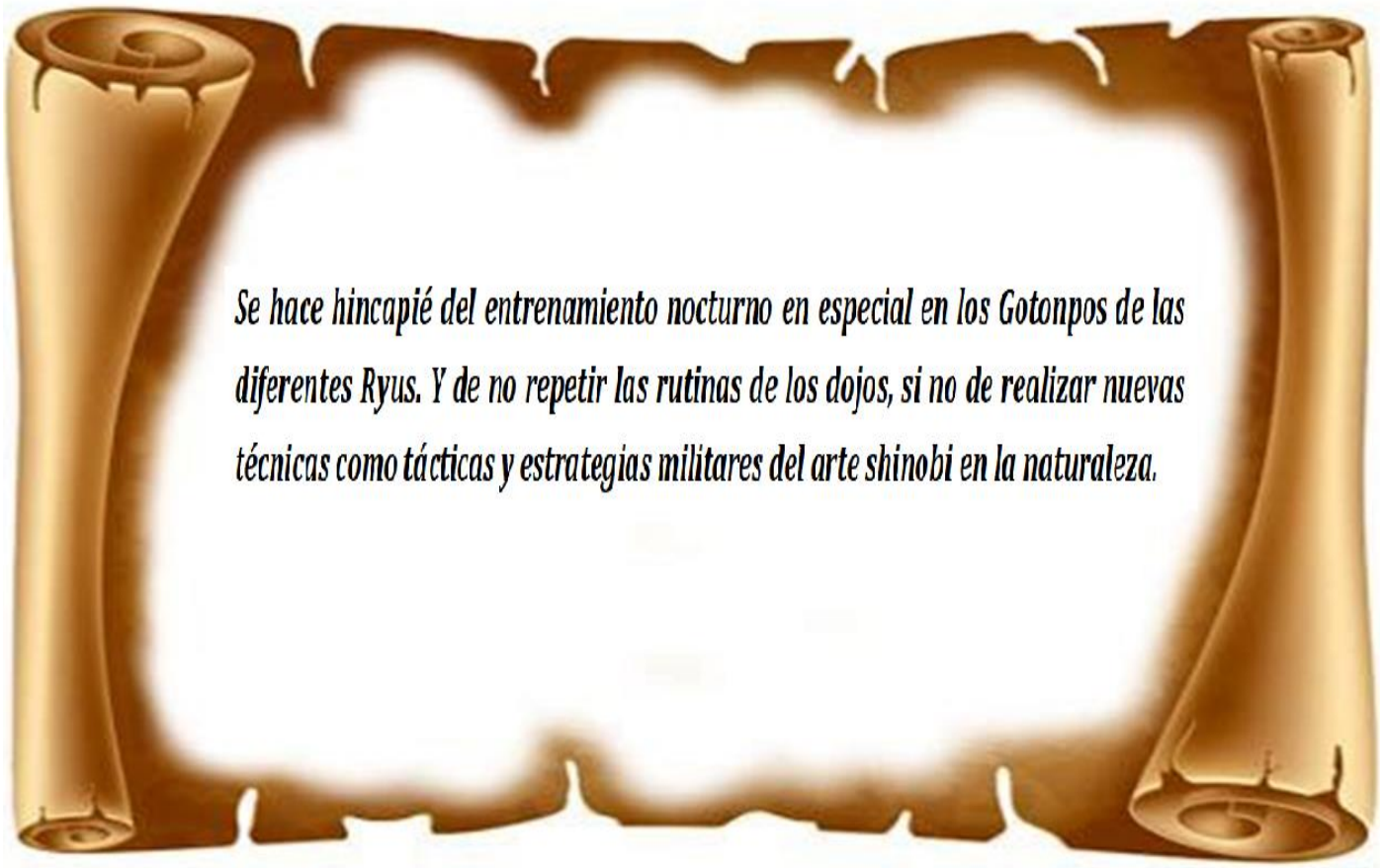
Gotonpo (Ninpo Heiho)
Estrategias de Infiltración e Exfiltración

Por Mario Villalobos

Edición Monográfica

Editorial Cosmo Visión

El autor no asume la responsabilidad alguna por el mal uso que se le pueda dar a la información contenida en este manual.



Nota: Se agradece a todos aquellos de quienes hemos tomado sus fotos prestadas, pero con una muy buena causa tomarlos como ejemplos para hacer este trabajo gratuitamente y no monetizado, **mugei-mumei no jutsu** como lo era en sus comienzos este arte.

El General Chino Sun Tsu en su obra "el arte de la guerra" decía:
Las claves de la estrategia victoriosa:
El arte de la guerra está basado en el engaño.
Por tanto, cuando hagas una cosa, aparenta la opuesta.
Ofrece cebos al enemigo para engañarle; finge desinterés y atácalo.
Cuando él se concentra, prepárate; donde es fuerte, evítalo.
Provoca a su general y confúndelo.
Aparenta plegarte a sus deseos para estimular su arrogancia.
Mantenlo siempre en tensión y desgástalo.
Si está unido, divídelo.

MISION

Desarrollar programas encaminados a la formación integral del ser humano, dirigidos a entidades educativas, empresas, grupos sociales y comunidad en general, a través de disciplinas como las artes marciales, los deportes de aventura y la capacidad de respuesta mediante programas de emergencias, sembrando con nuestros recursos humanos y técnicos semillas generadoras de servicio, hacia un verdadero bienestar en la sociedad.

VISION

Cada escuela **RYU** con la guía de Dios, se proyecta como una entidad encaminada a la puesta en marcha de proyectos formativos, direccionados desde las artes marciales, los deportes de aventura y la capacitación en prevención y atención en manejo de emergencias; fomentados desde la autoprotección, la convivencia con la naturaleza y la prestación del primer auxilio; los valores como ejes generadores en cada uno de nuestros programas.

OBJETIVOS

- ☐ Compartir la esencia de las artes marciales, como pilares fundamentales en el mejoramiento de la calidad de vida, a través de la práctica de disciplinas que de manera integral (cuerpo, mente y espíritu) conllevan al desarrollo de hábitos de vida saludable.

- ☐ Integrar mediante prácticas de educación experiencial a los participantes logrando en cada uno de ellos objetivos de superación a través de la convivencia y el fortalecimiento de nuestro lazos con la naturaleza, vinculando como ejes generadores principios y valores en la integración a través del trabajo en equipo, concientizando sobre el cuidado y protección de nuestros recursos naturales.

- ☐ Fomentar a la sociedad en general la importancia de conocer los procedimientos de prevención y atención en manejo de emergencias, los cuales conllevan a estar preparado ante cualquier emergencia que se pueda presentar ya sea en el hogar, trabajo, estudio calle, dando una respuesta inmediata y eficaz.

Beneficios del Ninjutsu

Los beneficios obtenidos del estudio, práctica y aplicación de Ninjutsu abarcan diversos aspectos y son los siguientes:

Beneficios Fisiológicos

- ☐ Aumentos de la capacidad cardiovascular y respiratoria.
- ☐ Mejoramiento de la circulación e irrigación sanguínea.
- ☐ Aumento de la silueta cardíaca como consecuencia de la hipertrofia ventricular.
- ☐ Disminución de la frecuencia cardíaca (bradicardia) y de la frecuencia respiratoria (bradipnea) en reposo.
- ☐ Aumento de la velocidad de transmisión del impulso nervioso.
- ☐ Mejoramiento de las funciones digestivas –absorción de nutrientes por los tejidos-.
- ☐ Eliminación del estrés (tensiones) y mejoramiento de la calidad del sueño.
- ☐ Aumento del tono muscular (hipertrofia), eliminación de grasas y control corporal.
- ☐ Aumento de la velocidad de reacción, coordinación, equilibrio, flexibilidad general y capacidad vital.

Beneficios Psicológicos

- ☐ Autocontrol.
- ☐ Autoconfianza.
- ☐ Autodisciplina.
- ☐ Aumento de la capacidad de concentración.
- ☐ Mejoramiento de la autoestima (seguridad en sí mismo)
- ☐ Bienestar psíquico general.
- ☐ Fortificación del proceso de madurez emocional.
- ☐ Canalización de la agresividad.

Beneficios Sociales

- ☐ Mejor adaptabilidad al medio.
- ☐ Elevación de la calidad de relación interpersonal.
- ☐ Aumento del sentido de cooperación y trabajo en equipo.
- ☐ Fortalecimiento de las relaciones con familiares y amigos.
- ☐ Desarrollo del sentido de pertenencia en grupo.
- ✓ Respeto al prójimo.

SHINOBI: El Arte de la Guerra

La imagen del Shinobi vestido de negro, espada en la espalda, lanzando Shuriken...etc. es sólo una creación del cine, televisión, manga y demás. Los Shinobi reales del Período Sengoku eran completamente diferentes.

Por ejemplo, las "estrellas Shuriken", consideradas las armas típicas de un Shinobi, eran en realidad muy poco usadas. Los Shuriken son una de las muchas armas e implementos utilizados en el Bujutsu.

El Shinobijutsu se debería entender como una actividad de estrategia militar o como parte del "arte de la guerra". Incluye métodos de inteligencia y espionaje, como deslizarse en el territorio enemigo y, especialmente, los métodos combate conocidos como yashu y kishu ("ataque nocturno" y "ataque sorpresa").

Por ejemplo, en días con fuerte viento, debía escabullirse entre las filas enemigas y provocar un fuego.

Pero cualquiera que sea la actividad y para ganar guerras, el conocimiento de las personas es esencial.

De acuerdo con Kawakami-Sensei, la gente desea 5 cosas: comida, sexo, posesiones, refinamiento (de búsquedas e ideas) y honor. La gente también experimenta 5 emociones principales: alegría, rabia, dolor, diversión y temor. El Shinobi utilizaría estos deseos y emociones de la gente para conseguir su objetivo.

Por otra parte, los tres pilares del arte de la guerra tales como aprovechar el momento oportuno, utilizar el terreno y la armonía entre la gente, también fueron utilizados.

Por ejemplo, el Shinobi llegaría en el momento menos oportuno para el enemigo, llevaría a sus oponentes a lugares con condiciones desfavorables y rompería la armonía personal entre los enemigos.

Las transmisiones Shinobi originalmente eran para el combate pero, debido a su gran variedad y utilidad, pueden ser utilizadas en diversos aspectos de la vida.

El Shinobi adopta las siguientes tres actitudes mentales:

1.- No tener miedo
2.- No subestimar o dar algo por sentado
3.- No pensar demasiado.

De acuerdo con Kawakami-Sensei, el Bujutsu (artes marciales) son sólo una parte de lo que constituye la transmisión Shinobi. También incluye disciplinas tales como espionaje o reconocimiento, sorpresa o ataques nocturnos, crear confusión,

técnicas de supervivencia integral, uso de plantas...etc. Ellos harán lo que tengan que hacer para sobrevivir y alcanzar su objetivo.

Cuando comenzó el período Edo (1603-1867), y Japón entró en un período de paz, los descendientes de los Shinobi se aseguraron de que el legado fuera transmitido debido a su gran valor.

Lo que Kawakami-Sensei aprendió de su Maestro Ishida-Sensei fueron estas mismas enseñanzas transmitidas de forma oral en una cadena continua de generación en generación.

Historia del Shinobi - Ninjutsu

CHINA

El origen chino del Ninjutsu es ante todo literario; se relaciona con las enseñanzas secretas y estratégicas del Arte de la Guerra de Sun Tzu. El primer defensor según los anales del arte de las guerrillas, que dedica capítulos enteros al sabotaje y a la infiltración, y con textos posteriores como las 36 Estratagemas. También en el famoso libro de los oráculos I Ching, también llamado Libro de los Cambios. Tuvo un peso considerable en el arte militar chino y luego Japonés, sentando las bases del arte de la adivinación, considerado esencial para un buen estratega. Como en muchos otros campos, ya se tratase de porcelana o de escritura, de metalurgia o de etiqueta, la procedencia del continente tenia casi un valor de marca de calidad. Un clásico ejemplo del supuesto origen chino lo hallamos en él prologo de un libro del siglo XVII, el Yoshitsune Tora No Maki (libro del Tigre, es decir, un libro secreto, de Yoshitsune). En él se afirma que el origen del texto se remonta a Hwang Shi Kung (el anciano de la piedra amarilla, en japonés Koseico), quien lo habría entregado a Chang Liang, uno de los fundadores de la dinastía Han (208 aC).

Chang Liang recogió una sandalia caída a un anciano que viajaba en una mula, y éste le dio una cita a la que falto en tres ocasiones. Al final, para hacerse perdonar, Hwang Shi Kung le regaló un libro secreto que había marcado el inicio de su fortuna. El libro fue llevado a Japón por el sabio Ritoko en la época de la emperatriz Jingu Kogo y llego hasta el emperador Seiwa, del que descendía la familia Minamoto, y de esta fue a parar a manos de Yoshitsune. El contenido de este libro es sumamente interesante pero, aunque sus orígenes son chinos (**Lin Kuei**), estos han sido ampliamente japonizados, y partes enteras del libro son sin duda japonesas. En ellas se habla de prácticas mágicas, de adivinación, de estrategia y de numerosas técnicas secretas (como escapar del fuego encendido por el enemigo, como curarse de una flecha envenenada, etc.).

Otras influencias chinas pueden hallarse fácilmente en las teorías de las diferentes sectas del Budismo esotérico (principalmente Tendai y Shingon) que ejercieron una considerable influencia en los Yamabushis y desempeñaron un papel importante en la creación del Shugendo.

Más tarde hubo influencias más difíciles de encontrar pero más concretas, formadas por diversos grupos de prófugos que en varias oleadas emigraron a Japón desde el continente. Muchos de estos eran guerreros de una facción derrotada, y la historia de las artes marciales japonesas conserva el nombre de algunos de ellos,como también otros, japoneses, que volvieron del continente llevando consigo nociones de combate. La preparación de un guerrero chino era tal vez más completa ysin duda más dúctil que la de un guerrero japonés, y comprendía artes como la utilización de la ballesta, del fuego y de la pólvora, así como también el sabotaje y la infiltración, conceptos todos inaceptables para la casta samurái. **Pero los Ninja no eran samurái**, y estos conceptos, fascinantes por su utilidad práctica, fueron asimilados en poco tiempo.

También es posible que algunos clanes Ninja descendieran de grupos de guerreros chinos emigrados (**Lin Kuei**), una teoría útil para explicar la separación neta que parece existir entre la sociedad japonesa y la cultura Ninja, por lo que guerras y espionaje parecen ser los únicos vínculos, aunque no existe ningún elemento concreto que lo pruebe, ni siquiera en la tradición de los clanes. Muchos de los trucos ninja se repiten en la China entre los saltimbanquis o en ciertos grupos de monjes itinerantes, un poco curanderos y un poco magos, o en los relatos épicos que tienen como protagonistas a las grandes bandas de ladrones, aunque el fenómeno dista de tener las mismas características y, sobre todo, la popularidad que tuvo en el Japón. En la China se trata más bien de guerreros aislados con habilidades particulares, mientras que en Japón tenemos grupos organizados y dedicados al mismo tipo de actividad mercenaria. En la China se trata de personajes normales obligados a vivir fuera de la ley por una injusticia del soberano o que han elegido este tipo de vida por vocación, mientras que en el Japón el ninja es principalmente por tradición familiar.

COREA

La península coreana es la parte del continente asiático que se encuentra más próxima a las islas japonesas. Por ello, un intercambio cultural entre estos dos países parece lógico, aunque en muchos periodos estas relaciones se manifestaran en forma de expediciones armadas. Como consecuencia de un sueño profético, el rey de Sylla, una de las tres partes en que estaba dividida Corea, creó el Hwarang, un grupo escogido de jóvenes guerreros que Vivian juntos y eran instruidos en todas las técnicas de combate. El Hwaran-Do, es decir la vía de la élite de los guerreros, constaba de dos aspectos: Jun-do (la vía de la espada), es decir, la adherencia a los ideales más nobles del guerrero, y Am-ja (la vía de la oscuridad), en que para obtener la victoria se justifica cualquier medio.

Entre los Hwarang, los escogidos practicaban, además de Jun-do, también Am-ja, y se les denominaba **Sool Sa**, “Caballeros de la noche”. Los Sool Sa practicaban Un Shin Bop, el arte del combate oculto, a su vez dividido en arte de esconderse, arte de infiltrarse, del poder de la mente y su utilización, y arte de caminar, arrastrarse y desplazarse en cualquier terreno.

Gracias a los Hwarang, y en particular a los **Sool Sa**, el rey de Sylla conquistó los reinos vecinos de Paecke y Kogoryu. La conclusión de la guerra marcó el fin de la tropa selecta, la cual, inutilizada, se vivió y sus jefes se vieron implicados en conjuras de palacio que llevaron a la disolución de los batallones de Hwarang.

No obstante, las técnicas hwarang pasaron de unas generaciones a otras, hasta el punto de que sus enseñanzas aún siguen hoy día. El representante más famoso del hwarang-do moderno era Michael Echaniz, conocido por haber escrito manuales de adiestramiento para algunos cuerpos militares de EE.UU. en 1978, Echaniz desapareció de la jungla de Nicaragua mientras desarrollaba actividades de "asesor militar", oficialmente destrozado por una bomba. En el helicóptero en que viajaba.

Existen además leyendas más oscuras sobre los "tigres de la noche", el cuerpo especial de asesinos a las órdenes del emperador de China. Famosos por la forma de moverse sin ser vistos y por el manejo de armas silenciosas e increíbles como la guillotina volante. Todos estos sicarios procederían de un pueblo de Corea. Sin duda, grupos de coreanos, o con mayor probabilidad individuos aislados, se trasladaban en diversas épocas al Japón, y muy probablemente se establecieron en regiones poco habitadas, mezclándose con los grupos que más tarde darían origen a los Ninja, aunque esta hipótesis no está reflejada en la tradición.

JAPÓN

Las primeras noticias de actividades de espionaje en el Japón se remontan al reinado del príncipe Shotoku, en el siglo VII, aunque no se habla específicamente de Ninjutsu. Lo cierto es que en varias regiones montañosas del Japón en particular Iga y Koga, Vivian unos grupos de familias, tal vez de origen continental, y con poquísimos contactos externos y en total independencia. Otros famosos grupos de ninja fueron los Shingu de Nagano, llamados Suppa: los Koshu de Yamabushi, llamados Monos de montaña: los Rikuzen de Sendai, llamados Bueyes negros: y por último, los Joshu de Tochigi, llamados Rappa. Entre los grupos que Vivian fuera de la sociedad se encontraban también los monjes Yamabushis, monjes de los conventos de las montañas que no dudaban en intervenir en la política de la capital, bajando armados del monte Hei. A lo largo de las diversas batallas que durante décadas enfrentaron a los yamabushis con el poder central, es muy probable que grupos fugitivos o derrotados hallaran refugio en los pueblos ocultos de las montañas, propagando su arte guerrero.

Antes del siglo XI, un monje llamado En no Gyoia, al fin de unificar los diversos grupos de yamabushis, fundó el Shugendo basándose en preceptos de procedencia china. Esta doctrina fundía las enseñanzas del budismo esotérico y una parte del chamanismo japonés llamado Mikkyo, con una práctica de vida ascética en los montes que llevaba el espíritu a trascender el cuerpo. Estas enseñanzas, así como también el posterior Omyodo, una especie de ciencia de la adivinación de origen chino, se consideran fundamentales para el nacimiento del arte ninja. Otro elemento importante, con frecuencia olvidado, fueron los Ikki, uniones de habitantes del campo, en especial el Ikko Ikki, una liga religiosa de la secta Jodo organizada militarmente, que conquistó en 1488 la provincia de Kaga y la retuvo en su poder hasta 1580, y donde construyó una enorme fortaleza – catedral, para ser más exactos en Osaka. Es muy probable que elementos de Ikko Ikki, conocidos por su fanatismo, habilidad guerrera y manejo de las armas de fuego, engrosasen también las filas ninja; si no es cierto lo contrario, es decir, que

la habilidad guerrera de los Ikki derivase en realidad de inspiradores e instructores ninja.

Así pues, los ninjas se constituyen como un grupo de personas particularmente, fieles solo a sus jefes directos y cuyas habilidades eran el resultado de un condicionamiento físico y mental iniciado en la infancia y proseguido durante toda la vida. Muchos no avanzaban demasiado en el Ninjutsu, limitándose a sobrevivir y llegando a ser buenos especialistas; Pero para los pocos que demostraban aptitudes, existían otras materias, que iban del estudio de la naturaleza humano (Satsujin no jutsu, adivinar la naturaleza de una persona por su actitud) a los campos más elevados en que la ciencia ninja sé fundía con la magia. En teoría, únicamente quien había nacido ninja podía convertirse en miembro del clan, pero era frecuente que individuos particulares hallasen hospitalidad entre los guerreros sombra, correspondiendo con lo que podían ofrecer. Este flujo ininterrumpido de conocimientos, filtrado por mentes dispuestas a acoger y aprovechar todo lo nuevo que aprendían, constituyó la base de esa disciplina única que es el Ninjutsu.

Yamabushi y Sôhei, los monjes guerreros de Japón

Sôhei

Los Sôhei eran monjes guerreros japoneses, surgen alrededor del siglo X. Tenían muchas similitudes con las órdenes monásticas de occidente como los Caballeros Templarios, se organizaban en grandes ejércitos, protegían vastos territorios e intimidaban a otras escuelas budistas. Lograron alcanzar gran influencia y muchos clanes les mandaban tributos para ganar su favor y que se unieran a sus fuerzas.

En combate usaban la armadura propia de los Samurái (Yoroi) aunque sus ropas eran más parecidas a las de los monjes japoneses convencionales. Se cuenta que eran muy habilidosos con el arco y eran excelentes jinetes, usaban también el Tachi (un sable especializado para la caballería que precedía a la Katana), la Naginata (una lanza con una hoja montada en un extremo) y el Kanabô (un pesado mazo de madera y hierro). Eran muy hábiles en el combate pues sus entrenamientos incluían rigurosas pruebas físicas.

La prenda básica de un sohei era una toga monástica, similar a las que visten hoy. Sobre el fudoshi o taparrabos se ponían una sucesión de kimonos. El kimono interior podía ser de color blanco y el último era de color blanco, canela o azafrán. Encima de este llevaban una chaqueta larga, normalmente negra. Calzaban waraji (sandalias de paja) sobre los tabi (calcetines) y a menudo, llevaban kiahan polainas). En muchas ilustraciones de la época aparecen los altos zuecos de madera o geta. Entre los rasgos más distintivos de la vestimenta de un monje guerrero se incluían una cogulla blanca colocada de manera que solo dejaba la cara al descubierto. Algunos grabados muestran a los monjes guerreros sin la cogulla y con un hachimaki (cinta para el pelo) de color blanco alrededor de la cabeza.

A sohei (warrior monk) of Mount Hiei or Nara, circa 1100
1
2
3
4
5
6

Yamabushi

Literalmente se puede traducir como “aquellos que yacen en la montaña”, los Yamabushi son monjes guerreros japoneses como los Sôhei y al igual que ellos, se dedicaron al estudio de las artes marciales pues ayudan no solo en el crecimiento físico si no también al crecimiento espiritual de un individuo. Seguían la doctrina del Shugendō, una rama mística del budismo que combina elementos Shintoistas y Taoistas.

Es difícil conocer con exactitud sobre estos monjes de vida ascética y solitaria, practicantes de grupos de técnicas esotéricas de diversos tipos, se conoce que eran excelentes guerreros y que a pesar de sus hábitos de aislamiento, algunos llegaron a vivir en templos y a compartir temporalmente que con otros monjes budistas, igualmente existen historias de su participación en combates junto a samuráis, ninjas y monjes soheis (otros monjes guerreros japoneses), expertos en pócimas, venenos y curaciones.

En el siglo XIX se calcularon alrededor de 170 000 monjes guerreros. Llegaron a organizarse en torno al emperador Go-Daigo y enfrentarse al ejército samurái del shogún, en la tentativa imperial de poner fin al shogunato. Posteriormente formaron parte de los consejos de los grandes señores feudales japoneses (**Daimyos**), tanto en asuntos comunes como militares.

En la actualidad, el término ubasoku - yamabushi es usado para designar a practicantes del **shugendō**. Esta religión hace un gran énfasis en el ascetismo y en pruebas de resistencia y se cree pertenecen al budismo japonés, de manera exclusiva, ya que entre los budistas de China, Corea e India no existe esta costumbre. La tradición Yamabushi existió en Japón aun antes de que el Budismo fuera importado en el siglo VII.

Hay una forma de vida más allá del bullicio de las ciudades y del estrés de la vida moderna. Lejos del alboroto, se erigen caminos que llevan a los rincones más profundos de la naturaleza. Ahí, en los recónditos bosques que circundan Japón, persisten los **yamabushi**, un grupo de monjes que ha renunciado a todo para entregarse a la soledad de las montañas.

El ascetismo de los yamabushi está imbuido de una impresionante conexión con la naturaleza. Su nombre mismo significa “el que se oculta en las montañas”. Estos monjes caminan descalzos, se postran debajo de las cascadas y se recluyen bajo los árboles para meditar hasta el anochecer. Sus creencias, conocidas con el nombre de **Shugendō**, combinan la tradicionalidad del sintoísmo con el misticismo de algunas vertientes budistas y taoístas.

El lado esotérico de sus enseñanzas ha rodeado a los yamabushi de un profundo halo de misterio, resaltado aún más por su elegida reclusión. Durante un tiempo en el siglo XVII, fueron considerados magos con capacidades extraordinarias. Hoy, son una fuente de espiritualidad que pervive en sincronía con la naturaleza y que busca en ella la iluminación.

ALGUNOS NINJAS HISTORICOS

Resumen Histórico

HATTORI HANZO

Las historias japonesas de Ninjutsu refieren con frecuencia a HANZO como el más afortunado Jonin (jefe de un grupo Ninja) de la organización Iga-Gumi. También conocido como Watanabe Hanzo y Yari no Hanzo (Hanzo de la lanza), Hattori gano su fama en el tiempo de Honnoji no Hen, incidente en Junio de 1582. Tokugawa Ieyasu, después de llegar a ser Shogun para unificar todo el Japón, se quedo en Sakai, cerca del Osaka, en el tiempo del asesinato de Oda Nobunaga. Con la habilidad de Hanzo para unir rápidamente y organizar a 300 Ninjas desde las áreas de Iga y Koga, a Ieyasu le fue posible escapar de Sakai y volver seguro a su castillo de Osaka.

Por esta y otras acciones, Hanzo fue nombrado jefe de seguridad de la entrada posterior en el castillo de Edo (Tokio actual) del Shogun Tokugawa Ieyasu, quedando inmortalizado este cargo en nuestros días, pues la puerta todavía se llama Hanzomon o la puerta de Hanzo. El Jonin de Iga falleció a la edad de 55 años en 1596.

MOMOCHI SANDAYU

Las leyendas cuentan que Sandayu era el maestro de Ishikawa Goemon, el famoso héroe-bandido del Japón feudal. Sandayu era también conocido como uno de los fundadores de la tradición Ninja de Iga. Aunque son pocos los detalles recordados concernientes a su vida, hay muchas teorías acerca de su identidad. Algunos historiadores creen que es la misma persona que el Jonin Momochi Tanba Yasumitsu, pero esto no puede ser verificado.

Otra teoría es que Sandayu era el sobrino de Momochi Tanba Yasumitsu. Y aun otra teoría que dice que Sandayu fue la misma persona que Fujibayashi Nagato. Momochi Sandayu fue asesinado en la batalla de Tensho Iga no Ran. Los descendientes de la familia Momochi viven en nuestros días en la región Nabari de Iga.

FUJIBAYASHI NAGATO

La leyenda dice que Fujibayashi fue el jefe de la escuela de Ninjutsu de Iga, junto con Momochi Tanba. Fujibayashi no fue conocido por tener que hacer un papel principal en la batalla de Tensho Inga no Ran, en la cual Iga fue invadida por las tropas de Oda Nobunaga en 1581. En el libro Iranki (historia de la batalla de tensho Iga no Ran) tampoco hay mucha información sobre el, sin embargo esta relacionado a la escuela de Iga de Ninjutsu de la familia Hattori.

A causa de una similitud en los nombres póstumos Budistas de Fujibayashi Nagato y Momochi Sandayu, algunos historiadores sospechan que Fujibayashi fue realmente Momochi, pero no hay pruebas de esta teoría. Quizás Fujibayashi gano la mayor parte de su fama debido al trabajo de un posterior descendiente, Fujibayashi **Mansenshukai** (diez mil ríos recogidos en el mar), diez volúmenes referidos al trabajo sobre las técnicas y practicas del Ninjutsu de Iga.

MOCHIZUKI CHIYOME

Chiyome fue la esposa de Mochizuki Moriteki, quien fue asesinado en la batalla de Kabanakajima en Septiembre de 1561. El marido de Chiyome, Moriteki, fue el señor del castillo de Mochizuki en Nagano, provincia de Kitasoku, esta familia se incluye en la tradición de la escuela Ninja de Koga.

Después de que su marido muriera, Chiyome se retiro a una vieja casa en el pueblo de Nazu en la provincia de Nagano, Shinshu Chisagata. Fue requerida para ser jefa de Miko (encargada femenina de la capilla Shinto) para ser la agente operativa Ninja en el circulo de las áreas de Koi y Shimano, Chiyome reunió a huérfanas y chicas fugitivas de diferentes áreas, entrenándolas no tan solo como Mikos (vírgenes vestales) sino como Kunoichis (agentes Ninja) para la familia Takeda. La Jonin selecciono cuidadosamente los talentos y atributos de las chicas y las coloco en las áreas apropiadas de operación.

FUMA KOTARO

Nacido en la prefectura de Sagami, Kotaro fue la quinta generación de jefes Jonin de la escuela de Ninjutsu Fuma. El y sus 200 seguidores, llamados “Rappa” o “Suppa” (interceptores de las batallas), trabajaban en el bando de las guerrillas dando soporte a la familia de Odawara Hojo.

La batalla mas famosa de Fuma Kotaro fue en Marzo de 1581, cuado las voluminosas tropas del hijo de Takeda Shingen, Katsuyori ataco la fortaleza de Hojo, Takeda levanto su fuerte en Ukishimagahara y Hojo levanto su campamento al otro lado del río Osewaba. El grupo de Fuma cruza el río y ataco a las tropas de Takeda varias veces durante la noche, llevando el desconcierto al enemigo gracias a las técnicas Ninja, la historia de la batalla esta escrita en el volumen Hojo Godaiki.

SAIGA MAGOICHI

Nacido bajo el nombre de la familia Suzuki, Magoichi fue jefe del grupo Ninja Kishu Saiga, y un maestro de la escuela Isuda de Kajutsu (métodos de explosivos y armas de fuego), además de la escuela de Ninjutsu de Saiga. Magoichi fundo su cuartel general en Saiga Kope, reclutando a sus hombres en grupos de Jizamurai (samuráis locales) en la vecindad del castillo de Saiga. Poseía mas de 2000 arcabuces, una gran y valiosa fuerza en aquel tiempo con muchos y buenos tiradores, por lo tanto, muchos señores regionales solicitaban sus favores y

soporte. Magoichi se vio envuelto en la batalla Naniwa Kanzaki-Gawa Grassen, en la cual su rival Oda Nobunaga, también tomo parte. Saiga Magoichi empleo su táctica de Shaki no Jutsu “descartar la bandera” para ganar la batalla. El grupo de Saiga dejo sus propias banderas de batalla atrás, en su campamento, pero llevando copias de las banderas de su enemigo Oda Nobunaga, quien vio dichas banderas y pensó que eran sus aliados.

Las estrategias mas corrientes de Magoichi eran ataques sorpresa acompañados de tácticas sumamente efectivas con armas de fuego. En aquella época de la historia japonesa, las tácticas que violaban los reconocidos códigos de guerra “honorables”, eran consideradas escandalosos y cobardes, por eso la contracultura de las familias Ninja intento ser prohibida. Un piadoso budista como Saiga Maigochi continuo la lucha contra Oda Nobunaga, el opresor del Budismo y del Ninjutsu, hasta la hora de su muerte.

SUGINOBO MINSAN

Nacido en Shuda, Hinsan Kanmon adopto el nombre del monje Suginobo Minsan. La leyenda dice que fue el fundador de la escuela Ninja de Negoro, siendo muy hábil en el uso de las armas de fuego. El hermano de Minsan es también un famoso personaje en la historia de la introducción de las armas de fuego en el Japón, algo mas tarde del 1500. Minsan oyó el rumor de que las armas de fuego eran demostradas en Tanegashima y viajo desde Negoro para visitar a Tanegashima. Suginabo Minsan fue presentado a Koshizashi (el que mantiene la pistola en la cadera).

Minsan solicito a un herrero que le hiciera copias de las pistolas. El Shoei (monje militar) alcanzo mucha maestría en sus técnicas de disparo, llegando a obtener la misma fama que el grupo Ninja Saiga de tiradores.

En marzo de 1585, Toyotomi Hideyoshi ataco el templo de Negoro con una tropa de 25.000 hombres armados, debido a que el año anterior Hideyoshi había sido derrotado por el grupo de Negoro. Minsan combatió valientemente, pero se enfrento con Mashita Nagamori quien le derrota y mato.

SUGITANI ZENJUBO

Zenjubo fue el hijo mayor de Sugitani Yototsugu, quien fue jefe Jonin de una de las 35 familias Ninjas de Koga.

Zenjubo fue bueno con las armas de fuego siendo reclutado por Rokkoku Takayori como francotirador contra el conquistador Oda Nobunaga. El 19 de mayo de 1570, Zenjubo se situó esperando la llegada de Nobunaga y le disparo dos veces, pero las balas acertaron solamente la hombrera de Nobunaga, no hiriendo al cruel general.

Sugitani Zenjubo huyo a las montañas de la prefectura de Omi para ocultarse. Después de cuatro años evitando a su enemigo fue finalmente capturado. Nobunaga hizo torturar a Zenjubo hasta que confeso y revelo la conspiración propuesta por Rokkaku. El Ninja fue ejecutado por medio de una terrible tortura que duro seis días hasta producirle la muerte.

KATO DANJO

Se cree que Kato fue un Ninja de la escuela de Iga, su nombre aparece en el libro Omikoku Yoshiryaku (Breve historia de la provincia de Omi). Existe también la teoría que sitúa su nacimiento en la prefectura de Ibaraki. El apodo Ninja de Danjo fue Tobikato (Kato saltarín), siendo considerado un maestro de Ninjutsu en los métodos de saltos.

En un intento de ganar una alta posición en las tropas del jefe militar Uesugi Kenshin, se aproximó a Kenshin y le demostró sus artes Ninja Genjutsu de ilusión. Kenshin quería además probarlo, así que Kato utilizo su habilidad de invisibilidad para entrar clandestinamente al castillo de uno de los altos generales de Kenshin y robo un valioso pergamino. Después de observar que Uesugi estaba todavía poco dispuesto a emplearlo, fue al señor rival Takeda Shingen para buscar empleo. Takeda tampoco estaba dispuesto a alquilarlo, sospechando que se estaba ofreciendo por ser un agente doble de Uesugi. A su vez Takeda tenía secretamente contratado a Tsuchiya Heihachiro para asesinar a Kato, lo cual significaba el fin de la controversia y un dilema para el atrevido Ninja.

KIDO YAZAEMON

En 1579, este Ninja de la escuela de Iga experto en armas de fuego, organizo un plan para asesinar a Oda Nobunaga, el enemigo declarado de todos los Ninjas. El complot fue al final un fracaso, pero el incidente es recogido en el volumen Iranki, en la campaña para conquistar la provincia de Iga, y el nombre de Kido esta incluido en el histórico acontecimiento.

IGASAKI DOJUN

Probablemente las fechas de su nacimiento y muerte son inciertas, es sabido que nació en Tateoka, en la provincia de Iga, algunas personas le llamaban Tateoka no Dojun, Igasaki Dojun dijo haber sido el fundador original del que después llego a ser como la escuela N° 49 de Iga, la historia de Dojun es recordada en el primer volumen del Bansenshukai (recuerdo de la practica) de la escuela de Ninjutsu de Iga.

Rokkaku Yoshitaka de Sasaki, en la región de Omi, contrato los servicios de Dojun en la difícil tarea de derrotar a Dado, quien había traicionado a Rokkaku. Dojun cogió a 44 Ninjas de Iga y 4 de Koga para que fueran con el y derrotar a Dado.

Dojun y sus hombres emplearon el método de “romper la fortaleza”, consistente en fabricar un farol de papel pintando la familia del enemigo, combinando el Bakemonjutsu “artes fantasmales” para lograr así el objetivo de su misión.

KUMAWAKA

Nacido en la pequeña prefectura de Shinshu, Kumawaka (joven oso), fue un gran Genin (agente operativo) de la escuela de Koga, en asociación con Takeda Shingen. La familia Takeda tenía una fuerza de 70 Suppa (0tro termino que define al Ninja); de aquellos 70, 30 fueron asignados en grupos de 10, teniendo a uno de cada grupo como capitán de sección, de esta forma lograron tener información de toda la zona de Koga.

En la batalla Wariga Toge, en 1561, el general Idomi Toromasa, al dividir sus tropas en dos unidades, descubrió que habían olvidado traer sus banderas de batalla. El conocido maestro de Ninjutsu Kumawaka corrió todo el camino de vuelta hasta la fortaleza de Idomi, cogió las banderas y volvió a su campamento en el campo de batalla, todo en cuatro horas y sin ser descubierto por los guardianes del castillo.

Durante la batalla, el preciado libro de Takeda Shingen “el Kabin Wahashu”, fue robado, y de algún modo Kumawaba era sospechoso del acto. El Ninja salió y encontró al verdadero ladrón del libro de Takeda.

ISHIKAWA GOEMON

Aunque ninguna de las familias Ninja de Iga o Koga podía decir que era uno de los suyos a causa de su reputación, ya que utilizaba técnicas de Ninjutsu para enriquecerse, ninguna historia de los legendarios Ninjas japoneses estaría completa sin mencionar a Ishikawa Goemon.

Existen diversas historias sobre donde había nacido Goemon, pero no-información concreta. Una de las hipótesis apunta al pueblo de Hamamatsu, en Enshu, otra Shirakawa de Oshu, y otra, el pueblo de Ishikawa en la provincia de Iga.
Originalmente había sido un agente Genin de la escuela de Iga; fue asesinado el 24 de Agosto de 1594, y las leyendas afirman que fue hervido en aceite hasta morir.

No se pone en duda su existencia, pero debido a su comportamiento, su nombre no aparece en el Bansenshukai, (libro de los recuerdos de la práctica) de la escuela de Iga. El celebre héroe –bandido aparece a menudo en el mundo de las novelas y obras de teatro como el gran ladrón de la historia del Japón.

La leyenda de Sasuke Sarutobi (shinobi mono)

Uno de los personajes mas coloridos fue el legendario Sarutobi Sasuke, Sarutobi, cuyo nombre significaba “salto del mono”, se escribe con dos kanji; **saru (猿)** es el carácter de "mono", y **tobi (飛)** es el carácter de "saltar" (también puede significar "volar" en otros contextos). Era conocido por su agilidad y rapidez de mono, especialmente en los árboles. Muchas representaciones lo retratan como huérfano y criado por una banda de monos, lo que da lugar a habilidades parecidas a las de los primates fue famoso por sus habilidades acrobáticas y por su fiera habilidad en el combate mano a mano.

Gracias al hábil uso de su cuerpo, Sarutobi era capas de llevar a cabo verdaderas proezas al correr, saltar y escalar, que por lo común solo eran posibles para los simios, Sarutobi entreno diligentemente durante un largo periodo y por su condición física, aventajaba a casi todos los ninjas. Se narraba que incluso llegaba a vivir en los arboles, balanceándose y colgando igual que lo hacían los animales a quienes trataba de imitar. El resultado final de su entrenamiento fue que llegó a convertirse en un ser muy ágil, que ningún reducido grupo de personas y mucho menos un solo

hombre, podían esperar la captura de ese ninja durante un combate mano a mano. Se comentaba que Sarutobi podía evadir la espada del guerrero más veloz. Saltando sobre ella y esquivando sus arcos tajantes o bien ponerse fuera de su alcance, un procedimiento que por lo común hacia que el presunto capturador se dejara invadir por la cólera y finalmente por una completa frustración. Entonces riendo de corazón, Sarutobi desaparecía de su vista.

Había otro aspecto de Sarutobi que también era importante. Se refería a la calidad de su lealtad y absoluta determinación al servicio de su amo. En una ocasión, el amo de Sarutobi lo envió a espiar al shogun que residía en un gran castillo. Este último lo había declarado rebelde al amo de sarutobi y a sus seguidores, reuniendo a todas sus fuerzas para que acabaran con ellos. No obstante sarutobi logro adentrarse en la residencia del shogun, en donde pudo escuchar los planes secretos que discutía el personal militar.

Cuando trataba de deslizarse fuera del área del shogun, fue avistado por los celosos vigilantes, quienes de inmediato se lanzaron en su persecución. Sarutobi que ya antes se había encontrado en situaciones parecidas, corría confiado, eludiendo hábilmente a sus perseguidores, saltando desde un pequeño trampolín que había ocultado a lo largo del muro del jardín antes de penetrar en la residencia del shogun. Una vez en lo alto del muro, Sarutobi huyo silencioso por arriba del muro y entonces, al saltar hasta el suelo en el extremo mas alejado, ¡fue a caer directamente en una trampa para oso! Mientras los guerreros del shogun se aproximaban, Sarutobi se amputo la pierna justamente arriba del tobillo, la ato con un torniquete hecho con la soga de su espada (sageo) tomo el miembro cortado y huyo cojeando.

Pero esa fue la última misión, el extremo dolor y la gran perdida de sangre a causa de la amputación fueron una desventaja demasiado severa, e incluso el diestro Sarutobi fue incapaz de superarla.

De pie sobre una sola pierna, ese valeroso hombre lanzaba gritos de desafío a sus perseguidores y después se quito la vida con la punta de su katana, que le atravesó completamente el cuello, cortando la vena yugular. Los guardias del shogun, encolerizados no por haber apresado a Sarutobi con vida, rudamente arrojaron el cadáver del ninja al foso del castillo.

Una leyenda dice que Sanda daimyo Yukimura tenía diez héroes que desempeñaron un papel activo en las batallas del castillo de Osaka contra Tokugawa Ieyasu en 1615. Se llama los Sanada diez Bravos, un grupo de ninjas. Este grupo incluye: Sarutobi Sasuke, Kirigakure Saizō, Seika Miyoshi, Miyoshi Isa Anayama Kosuke, Unno Rokuro, Kakei JUZO, Nezu Jinpachi, Mochizuki Rokuro y Yuri Kamanosuke.

Hay muchos que tratan este tema de fantasía como el soke Masaaki Hatsumi y otros como ficción como las revistas de manga o Naruto, pero este extracto fue sacado del libro "**Guerreros Ninjas de Donn Draege 1988**" un investigador serio y connotado artista marcial muy respetado en Japón.

Los Últimos Maestros Shinobis / Ninjas

Sobre Takamatsu Toshitsugu Soké

Takamatsu Sensei **nació el 22 de marzo de 1888 en Kobe**. Ya a la edad de 1 año comenzó a ser criado por madrinas. Como su padre era un empresario y viajaba cambiando de negocios constantemente así cambiaban sus madrinas.

Fue criado por 9 diferentes madrinas. Según el maestro, quizás fue por eso que de niño fuera apodado "niño llorón". Cuando era un niño, Takamatsu sensei era siempre molestado por sus compañeros de clase. Debido a su carácter débil, su padre decidió llevarlo con su tío abuelo Shinryuken Masamitsu Toda.

Takamatsu comenzó su entrenamiento en el Toda Dojo a la edad de 9 años, yendo todos los días después del colegio. Su entrenamiento comenzó siendo muy particular, Toda Sensei en persona se encargaba de tirarlo de un lado a otro, hasta incluso hacerlo sangrar. Recién después de un año de este tipo de entrenamiento, comenzó con su primera técnica.

Cuando solo contaba con 10 años, en una ocasión, en su escuela, en una clase de lucha, su profesor lo hizo pasar al frente a luchar. Él estaba muy atemorizado, pero pasó; y ¡oh sorpresa!, no le fue para nada difícil derribar a 8 o 9 oponentes.

Esto lo llevo a tomar confianza en si mismo y a finalizar con su apodo de niño llorón.

Cuando Takamatsu sensei tenía 13 años ya había logrado dominar todas las técnicas de Shinden Fudo Ryu, por lo que le fue otorgado el titulo de Full Mastership (lleno de maestría).

Luego comenzó su entrenamiento en Koto Ryu Koppo Jutsu y Togakure Ryu Ninjutsu. Según Takamatsu sensei, el karate de Koto Ryu era divertido, pero el ninjutsu lo

aburría, porque su entrenamiento consistía en correr de un lado a otro sosteniendo una tabla de 6 cm de espesor.

En una ocasión cuando Takamatsu sensei todavía contaba con 13 años de edad, tuvo un altercado con unos delincuentes juveniles de Kobe:

A los 13 años de edad, después de terminar la escuela secundaria; Takamatsu sensei ingresó a la escuela inglesa de George Bundow, y a una escuela tradicional de Literatura China en Kobe.

Fue ahí cuando comenzó a entrenar Hontai Takagi Yoshin Ryu, con Mizuta Yoshitaro Tadafusa; el 15º Soke.

Entrenando día y noche le fue fácil obtener el nivel de expertos; y le fueron otorgados los principales secretos del Ryu.

A la edad de 15 años, visitando a Toda Sensei por unos asuntos, el maestro le dio la bienvenida diciéndole: "Llegas en el momento oportuno, hay dos Musashi Bugeisha, probando sus técnicas con nosotros, Shinbo Kun, será el primero en salir; ¿porque no sales tu en 2do lugar?".

Shinbo Kun era un experto; y a los 25 años estaba en la más alta condición física. Tan pronto como había comenzado el combate, Shinbo Kun había sido derrotado con Gyaku Otoshi. Llegando el punto del joven Takamatsu.

Se pararon frente a frente, Takamatsu aplicaba presión espiritual a través de los ojos, en un momento de descuido el Musashi Bugeisha intento golpear a Takamatsu, siendo derribado con un Gyaku Nage.

Al instante se levanto el otro contrincante, un experto de 30 años de edad, con aspecto amenazante, quien se planto ante Takamatsu muy cauteloso. Ninguno pudo aplicarse una técnica durante 30 minutos, solo se miraban aplicando presión espiritual. En un momento, el Musashi Bugeisha amago con su mano derecha, pero el joven Takamatsu, lo tomo y lo derribó con Gyaku Ganseki Otoshi, creyéndose el vencedor, Takamatsu se sintió mareado y perdió el conocimiento. El Musashi Bugeisha, había usado dos Kite: uno en el oído y otro en el brazo derecho, justo cuando estaba derribándolo, a pesar de esto el oponente dijo: "El derrotado fui yo, el me derribo primero".

Después de saber que Takamatsu tenia solo 15 años de edad, el Musashi Bugeisha dijo: "Si es así de hábil a los 15 años, debe ser un genio. Será seguro un maestro algún día.".

A los 17 años Takamatsu sensei conoció al maestro Ishitani Matsutaro Takekage, empleado por su padre como hombre de seguridad en la fábrica de fósforos, era ya anciano y usaba su Boken como bastón.

Arreglo una parte de la almacén como dojo, y enseño a Takamatsu y a Iwami Sakunosuke Nangaku, junto con otros; los secretos del Kuki Happo Hiken Hon Tai Takagi Yoshin Ryu y Gikan Ryu, durante dos años hasta que falleció en su regazo.

A Takamatsu sensei le fue concedido el permiso por la familia Kuki, para formar su propia tradición de Kuki Shin; denominándola Kuki Shinden Ryu. Mientras Iwami Sakunosuke Nangaku, fue posteriormente 16º Soke de Kuki Shin Ryu, y Shihan de Bu Jutsu.

A los 21 años de edad, tras la desilusión por la forma de vida que llevaba su familia, decidió internarse en el monte Maya de Kobe; y cerca de su casa en un lugar del monte que se llamaba Kame no Taki (cascada de la tortuga). Vivió aproximadamente 2 años alimentándose de arroz crudo.

Durante este tiempo fue muy disciplinado en las prácticas de karate y ninjutsu. Dándose cuenta que no podía hacer nada que valiera la pena sin dinero; decidió viajar a China.

Durante ese tiempo Takamatsu Sensei gano mucho dinero con las técnicas de ninjutsu en China, ya que tenía muchos alumnos; llegando a ser el 1º presidente de la Nippon Minkoku Seisen Butoku Kai, donde tuvo su famoso enfrentamiento con el militar chino Zhang Zi Liang; el cual era un experto en Kung Fu Shaolin.

Zhang Zi Liang, contaba con 37 años de edad, y pesaba alrededor de 111 kg midiendo 1.90 de altura, este al tener conocimiento de Takamatsu, y de sus victorias en competencias de artes marciales decidió ir a retarlo a un duelo.

En ese entonces Takamatsu tenía 26 años y pesaba 75 kg aprox., a Takamatsu sensei le disgustaba la idea de pelear con esa persona, rechazándolo dos veces.

Una noche tuvo un sueño, en el sueño un ogro intentaba golpear a una mariposa con una porra de hierro, y la mariposa rechazaba los golpes volando alrededor velozmente; sin dificultad, hasta dejar exhausto al ogro.

Viendo esto en el sueño, decidió aceptar el combate.

El mediador del combate fue el señor Lian, tío del emperador.

Cuando el combate dio comienzo, Zhang Zi Liang, salto sobre Takamatsu con un feroz ataque, pero este ya no estaba allí, al tiempo ataco con los puños y garras como un feroz tigre, pero Takamatsu sensei esquivaba cada ataque con saltos de casi 4 mts de distancia; utilizando la técnica de Hicho Jutsu (saltos). Después de una hora aproximadamente, Zhang Zi Liang, con su pesado cuerpo, llego a estar empapado en sudor; y sus movimientos comenzaron a ser más lentos, mientras que Takamatsu Sensei, gracias a su entrenamiento estaba en óptimas condiciones.

El Sr. Lian, al ver el estado del contrincante, y al ver que el tiempo de la pelea había concluido, decidió dar por finalizado el combate, declarándolo “un empate”.

Zhang Zi Liang, quedando impresionado con la capacidad de Takamatsu, desde ese momento sellaron un pacto de amistad.

Fue, Zhang Zi Liang, quien lo llamó “Moko No Tora” (el tigre de Mongolia).

Después de haber estado casi 10 años en China, y haber juntado suficiente dinero con el ninjutsu, regresó a Japón.

En su regreso sintió el deseo ferviente de visitar la tumba de su antigua novia Kogane, y también visitar a su abuela. Contaba con 33 años. Takamatsu dejo entrever que deseaba quedarse para recuperarse de su enfermedad (Beri Beri).

Ella le abrió su casa y estuvo allí durante un mes, tras lo cual llego un mensajero de su padre. El mensaje decía que si ella insistía en cuidar al joven Jutaro (apodo de juventud de Takamatsu), el padre dejaría de enviarle su mensualidad. La respuesta fue: “Yo cuidare de mi nieto aunque tenga que trabajar a mi avanzada edad para hacerlo. Por favor relátele lo que dije a mi hijo.”

A pesar de esto, pensó que cuanto mas pronto se fuera, menos problemas causarían a su abuela. Esperó a que ella saliera de la casa, y entonces partió sin nada más que lo que llevaba puesto. Decidió que su destino seria la montaña Mayasan. Fue hacia allí arrastrándose. Era a principios del verano, Jutaro miraba al cielo mientras subía por el sendero de la montaña.

Se arrastró hasta llegar a Kame No Taki (cascada de la tortuga).

Allí sintió que recuperaba algo de sus fuerzas. Con el llevaba 3 sacos de arroz integral para comer. Se acento en la orilla de la cascada en una cabaña que no tenia tablas en el suelo. Usaba hojas de hierbas seca como manta. Como no tenia fósforos, tenia que comer el arroz lavándolo en la cascada, secándolo al sol, y triturándolo. Perseguía con desesperación las nueces que traía la corriente para comérselas. Sus debilitadas piernas estaban sangradas.

Un anciano vio a Jutaro bañándose bajo la cascada. Se le acerco para hablarle: “Pareces estar practicando ascetismo, pero ¿para qué oras?; a lo que Jutaro respondió “Quiero curar mi enfermedad”. “Eso no debería ser una tarea tan difícil. Tienes Beri Beri, y tienes la lombriz solitaria en tu estómago. Yo puedo curarte. Liberémonos primero de las lombrices”. Con sus manos realizó un mudra, y con un kiai, clavó sus manos en el estómago de Takamatsu, al mismo tiempo que mantraba. Luego trepó a una roca y se alejó, parecía que sus pies no tocaban el suelo. Después de haberlo curado por completo, el místico anciano decidió trasmitir sus enseñanzas al joven Jutaro. Enseñándole las técnicas para predecir cuanto viviría una persona, para ver en la oscuridad, y como darle libertad a los animales.

Al anciano le había tomado toda su vida adquirir esas habilidades. También le trasmitió la percepción de los cambios de la naturaleza, y como predecir las calamidades antes de que ocurran.

Al cabo de un tiempo de práctica, comenzó a ver la luz y pensó: "He estado entrenando, creyendo que las artes marciales proveen una técnica para vencer al enemigo, mientras que el ninpo era el arte del furtivismo. Pero cuando pienso acerca de la dirección correcta de obtener la iluminación, todo se simplifica a estudiar las leyes de la naturaleza".

Continuó su entrenamiento por 3 meses más. Al cabo de 90 días, Jutaro le dijo adiós al gran sapo, a la gran víbora, al salto de la montaña, a las rocas y a los árboles de los que se había hecho amigo en su estadía de la montaña. Luego descendió.

Con el tiempo, Takamatsu Sensei, construyo un hostal, un hotel y un restaurante en Kashiwarashi; sin que nadie supiera que era un maestro de Bujutsu. Nueve tradiciones de artes de combate que habían sido utilizadas para luchar en la escena de la historia reciente de Japón, iban a desaparecer sin nadie darse cuenta.

- De **Shinriuken Masamitsu** recibió los siguientes Ryu Ha: **Shinden Fudo Ryu, Koto Ryu, Togakure Ryu, Kumogakure Ryu, Gyokushin Ryu, Gyokko Ryu y Gikan Ryu.**
- De **Ishitani Matsutaro Takekage** recibió: **Gikan Ryu, Kukishin Ryu, y Hon Tai Takagi Yoshin Ryu.**
- De **Misuta Yoshitaro Tadafusa** recibió: **Hon Tai Takagi Yoshin Ryu**.

Estas artes marciales pasaron de Takamatsu Sensei a Hatsumi Sensei.

Takamatsu Sensei tuvo otros alumnos tales como: Sato Kinbei, Kimura Masashi, y Akimoto Fumio, entre otros.Takamatsu Sensei decidió trasmitir los Ryu Ha a Masaaki Hatsumi Sensei en el año 1968; desde ese entonces ya no recibió mas alumnos, sino que todos pasaban a Hatsumi Sensei. Retirándose de esta manera, Takamatsu Sensei, para llevar a cabo una vida religiosa.

El **2 de abril de 1972**, muere el invencible tigre de Mongolia a los 84 años de edad, un gran maestro con la realización completa. Como Takamatsu Sensei no tenía hijos, el encargado de realizar el ritual funerario en el que se coloca agua en la boca del fallecido, fue Hatsumi Sensei; que fue el único de los discípulos que atendió el funeral. Los restos del maestro descansan en el cementerio de Nara.

Las enseñanza que recibio Takamatsu las ocho partes del método "**Happo**". Estas son:

1-**Taijutsu**: combate sin armas, **Hicho Jutsu** (saltos), **Nawanage** (técnicas de amarre con cuerda).

2- **Koppojutsu** (técnicas de golpeo a los huesos), **Jutaijutsu** (agarres).

3- **yarijutsu** (Tecnicas de combate con lanza), **Naginatajutsu** (Tecnicas de combate con naginata).

4- **Bojutsu** (técnicas de combate con el palo largo). **Jojutsu** (técnicas de combate con palo medio), **Hanbojutsu** (técnicas de combate con el palo corto).

5-**Senban nage** (técnicas de lanzamiento del shuriken), **Tokenjutsu** (lanzar dagas).

6- **Kajutsu** (uso del fuego y explosivos), **Suijutsu** (técnicas especiales de nado silencioso y combate en el agua).

7- **Chiku jo gunrayaku heiho** (técnicas especiales para entrar y destruir fortalezas).

8-**Onshinjutsu** (arte de la invisibilidad), **Hensojutsu** (el arte del disfraz y la personificación).

Las otras diciplinas que aprendio Takamatsu "**Hiken**" método secreto del combate con la katana que incluia la forma del uso de la escuela Kuki shinden ryu de manejar la katana **Ken** la katana corta **Kodachi** y el uso en combate del **Jutte**.

FUJITA SEIKO
LA VIDA DEL ÚLTIMO NINJA

Seiko Fujita nació el **13 de agosto 1899 en Tokio**, en el barrio de Asakusa. Desde la era Tokugawa su familia trabajó para los servicios de inteligencia del gobierno. El padre de Fujita Seiko se llamaba Morinosuke. Era un experto en Hojojutsu (el arte de capturar y atar a un enemigo). Había sido inspector de la policía y se jubiló en 1912. El abuelo de Seiko fue el 13º Soke de la escuela de Koga ryu Ninjutsu. El verdadero nombre de Seiko era Isamu, y se lo dio su padre, el cual utilizaba ese nombre para firmar sus proyectos de dibujo.

Seiko regresa de entre los muertos

El abuelo Seiko, Shintazaemon Fujita, viendo que su nieto tenía predisposición para las artes marciales, comenzó a entrenarlo a la edad 3 años. Con cinco años, Seiko sufre de una enfermedad, la difteria, la cual provocó que su garganta y su corazón se hincharan y dejaran de latir. El médico minutos después diagnostica la muerte por parada cardíaca. Cuando su padre ya piensa en los preparativos para el funeral, su madre, que no acepta la pérdida de su hijo, lo toma en sus brazos y le coloca en la garganta un tubo para respirar. Después de varios minutos, el niño vuelve a la vida. Este hecho se interpreta entonces un milagro. A partir de este día, todos los familiares y amigos consideraban al joven Isamu un protegido por los dioses. Además él mismo estaba convencido de ello.

Dice el mismo Fujita Seiko: “A partir de los 3 años hasta 11 años de edad, mi abuelo, que era hijo de un guerrero, me enseñó el arte de la guerra, pero al revés de cómo era

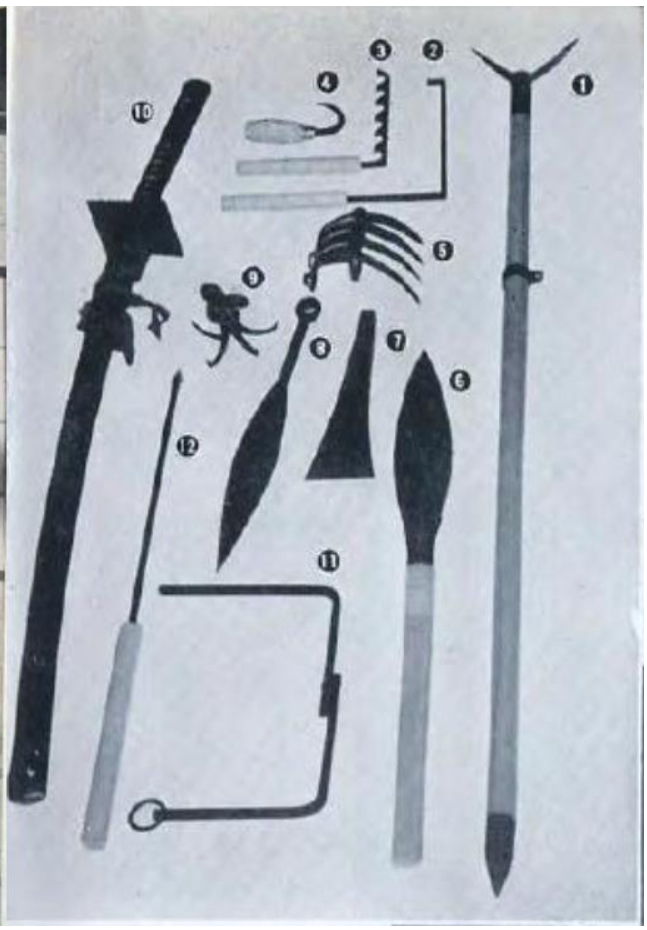
en los dojo. Me transmitió todo su conocimiento y mi padre nunca se pronunció a favor o en contra. Mi carácter se fortalece hasta tal punto que me convertí casi en una bomba de relojería, y debido a ello mis padres me hacían comer magotaro mushi, un insecto (seco), propio de la farmacopea china, que se suponía eficaz contra los niños revoltosos. Sólo mi abuelo podía hacer que me tragara esa bebida infame porque sólo le escuchaba a él en aquella época. A pesar de todo esto, mi actitud no mejoró nada, y mi temperamento siguió siendo el mismo". Un día de invierno, el hermano mayor de Seiko fue violentamente atacado por una banda de adolescentes. Regresó a casa con los lóbulos de ambas orejas rotos, cara y cuerpo ensangrentados y la ropa hecha pedazos. El joven Seiko, que entonces no era mayor de seis años, entró en un violento ataque de cólera.

El sabor de la venganza Dice Seiko: "Para vengar a mi hermano, y sin que mi familia lo supiera, tomé una de las katanas de mi padre. Encontré rápidamente a los agresores, que eran unos 8 chicos entre 15 y 16 años de edad, que en ese momento se divertían golpeándose con unos sables de bambú.

Cuando vieron que me acercaba con un sable real y los ojos en llamas por la ira, algunos se asustaron y huyeron. Alertados por los gritos de pánico y miedo de los jóvenes gamberros, los adultos del barrio llegaron en gran número para tratar de detenerme. Fue entonces cuando yo me lo tomé como un ataque adicional y vi a todas esas personas como mis enemigos. Esto hizo que me pusiera más furioso. 11 personas resultaron gravemente heridas por mi sable antes de que pudieran detenerme. Después de esta aventura, mi familia decidió mandarme en un templo budista. Yo, que llevaba el pelo largo como mi abuelo, me afeité la cabeza y me convertí en un monje. Un día, me encontré en medio de un grave incidente mientras estaba limpiando el jardín del templo. El joven hijo de un prominente coordinador del templo, durante la visita que hizo a su padre a un superior, me pidió que, como si fuera su esclavo, le llevara los zuecos de madera, llamándome monaguillo mal vestido. Tenía el doble de edad que yo. Le di una patada a los zuecos, que rodaron y golpearon el rostro del muchacho. Él inmediatamente se abalanzó sobre mí. Tuve la oportunidad de inmovilizarle fácilmente. La brusquedad y la violencia del enfrentamiento eran tales que nadie reaccionó lo suficientemente rápido como para detenerme…Después de un año, el superior del templo me devolvió a mi familia". Seiko regresa a su casa en junio de 1906, y el 13 de agosto, día de su séptimo cumpleaños, su madre murió. Fujita se derrumbó por la repentina pérdida. Seiko continúa: "Después de la muerte de mi madre, a menudo vagaba por las montañas, sin rumbo fijo. Fue entonces cuando me encontré con un grupo de personas con el pelo largo y vestidos de blanco: los yamabushi. Ellos parecían emanar un poder puro, y quise saber más de ellos.

El encuentro con los monjes Durante el verano, un grupo de 3 yamabushi pasó por delante de mi casa y me decidí a seguirles sin saber… Se detuvieron y me preguntaron por qué les seguía. Les respondí que quería ser yamabushi. Me dijeron que era demasiado joven y me pidieron que regresara a casa. Ellos trataron de asustarme diciéndome que al pie de las montañas, había demonios (oni) y duendes (**tengu**) que devoraban niños. Esto no me ahuyentó. Con los yamabushi dormía en los árboles y me despertaba con el sol. Aprendí conjuros (kito), y formas particulares de meditar. Recitábamos oraciones al dios de la montaña tres veces al día y entrenábamos para aprender a defendernos con el bastón de caminar. Todos los días aprendíamos

著者るたし刺本十五百二に身全を針疊



Fotos extraidas de su libro Biografico en Japones (1958)

técnicas de defensa con las manos desnudas. Practicamos el tando jutsu, la inmersión de las manos (o el cuerpo) en el agua hirviendo y el hiwatari kassyo zanmai, caminar por el fuego durante las celebraciones religiosas. También aprendí la técnica del sokuho no jutsu: cómo caminar rápidamente por las montañas, utilizando sólo los dedos de los pies, y no toda la superficie del arco, tal como hacían los ciervos y los jabalís. A veces caminábamos durante varios días sin comer ni descansar. Aprendí técnicas también consideradas para otros como secretas: diferentes formas de comunicarse, cómo transportar cargas pesadas, resistir al frío y al calor extremos; poder desarrollar la energía interna y la capacidad de caminar rápidamente sin descanso, sin comer ni beber durante varios días. También aprendí técnicas para comunicarme con los elementos de la naturaleza...

大正９年ごろ，禅僧「南大棒」（写真左）を尊敬し，禅の研究に没頭していた当時の西湖

La entrada en la vía del ninja

Mi abuelo me felicitó por haber practicado durante cuatro meses con los yamabushi. Él creyó que mi cuerpo y mi mente estaban listos para recibir las técnicas de Ninjutsu. Él me hizo la siguiente pregunta:

"¿Quieres realmente aprender la técnica de Ninjutsu de nuestra familia? Respondí: Si. Entonces me llevó al altar de los antepasados de la familia para realizar una ceremonia solemne. Yo reformulé mis deseos, de acuerdo a nuestra tradición, mirando a mi padre y a mi abuelo. Como es habitual entre los guerreros, al final de la promesa entrechocamos las guardias del sable largo (katana) y el corto (wakizashi). A partir de ese día ya no era el nieto de mi abuelo, sino el discípulo del 13º Patriarca de la escuela Koga.

El maestro Shintazaemon a continuación, leyó las tres primeras reglas a su discípulo: nunca mientas a tu señor; demuestra comprensión; ten un cuerpo de luz. Mi primera formación fue dominar la técnica de la respiración, para tener siempre una respiración regular, ya fuera durante el esfuerzo o en reposo. El segundo nivel fue el trabajo de la resistencia para caminar y correr. Ser capaz de hacerlo sobre la punta de los pies, como los ascetas del Shugendo (yamabushi) durante ejercicios en la montaña. Durante dos horas cada día, y temprano por la mañana, me entrenaba en la respiración y las formas de caminar y correr. A continuación, durante una hora diaria estudié la historia de Japón, sus costumbres tradicionales y el folclore. La siguiente hora, me dediqué al aprendizaje de los ideogramas (Kanji) y de los tres tipos de

caligrafía. Este fue mi programa antes del almuerzo. La tarde comenzaba con la práctica de endurecer las armas naturales del cuerpo, en particular, el extremo de los dedos de las manos y los dedos de los pies, utilizando arena y arcilla, entonces el propio suelo. Más tarde abordé los ejercicios para fortalecer ligamentos y músculos de la mano para adquirir una garra que pudiera usarse para apresar. Con rapidez también fue capaz de permanecer más de una hora suspendido solamente por los dedos. Después de un mes aprendí a caminar usando el exterior del pie empezamos los ejercicios de flexibilización de todas las articulaciones. Estos ejercicios extremos son indispensables para obtener armas naturales capaces de atravesar y perforar la piel si se tocan los puntos vitales en combate real. También era instruido en los saltos y técnicas de lucha cuerpo a cuerpo, con manos desnudas y con armas".

Fujita se encuentra solo en la vía. En septiembre de 1910, Fujita contaba con 11 años de edad cuando su abuelo muere. Pero el maestro tuvo tiempo de transmitir todos sus secretos a su joven discípulo, e indicarle cómo continuar entrenando solo. El joven se convierte en el 14º gran maestro de la escuela Koga. Fujita prosigue: "A la edad de 12 años desarrollé una gran pasión por las ciencias ocultas, la astrología y la clarividencia, incluyendo el desarrollo del poder interior mediante el ascetismo y la invocación a los dioses. Sabía también que los yamabushi en ocasiones eran también conocidos por hacer de enlace entre el mundo de los vivos y los muertos. Con la aprobación de mi padre en esta ocasión, permanecí 2 meses en la montaña con un ermitaño del Monte Mitsumine ".

Al final de su retiro, Fujita recibe del asceta dos rituales secretos: el Kuji Goshimpo (rito de defensa de las nueve letras) y Kuji Kiri (ritual de protección, los nueve cortes). En sus memorias Fujita escribe: "Después de pasar meses allí, muchas puertas se abrieron en mi conciencia y tuve acceso a los campos plenamente conscientes de lo desconocido. Sentí que en breve tiempo tendría lugar un funeral, y que un incendio estaba a punto de declararse. También adquirí la capacidad de curar ciertas enfermedades. Con el rito Fudo Kanashibari (hechizo de inmovilización), me las arreglé para, a distancia y remotamente, inmovilizar a personas nocivas". De los 13 a los 18 años, Fujita aprendió Judo y Kendo y se convirtió en instructor de la policía de Tokio. De su abuelo y su padre, aprendió el **Bugei juhappan** de su familia, las 18 artes de la guerra, a saber:

1. Iai-jutsu (Técnicas del desenvaine veloz)
2. Kenjutsu (Técnicas del combate con la katana samurai)
3. Dai-Ryu bojutsu (escuela de bastón largo)
4. Jojutsu (Baston medio en particular la de escuela Shinto Muso)
5. Sojutsu (Técnicas de la lanza)
6. Naginata-jutsu (Técnicas de la alabarda)
7. Kusarijutsu (Técnicas del combate con la cadena)
8. Shuriken- jutsu /Shingetsu ryu (Teécnicas de las armas arrojadizas Bo shuriken y shuriken)
9. Ichiden ryu Torite y Jujutsu (Técnicas del combate cuerpo a cuerpo)
10. Yawara (Técnicas del combate cuerpo a cuerpo)
11. Suiei-jutsu (Técnicas de nadar con y sin armadura)
12. Yumijutsu (Técnicas del tiro con arco)
13. Kusarigama-jutsu (Técnicas de la hoz y cadena)
14. Heihojutsu (Tacticas de la estrategia militar)
15. Shinobijutsu (Técnicas del trabajo psicológico y búsqueda de información, espionaje)

16. Towatejutsu (Técnicas con las armas de fuego),
17. Kajutsu (Técnicas del manejo de explosivos),
18. Hojutsu (Técnicas del uso del fuego).

Fujita descubrió el arte de los puntos vitales en la tradición Nimban Sato río Kendo (Satto, derrivar y matar), un arte de combate sin armas utilizado por el clan Satsuma. Así es como el maestro Fujita relata su encuentro con el segundo patriarca (Soke) de la escuela Nanban Satto: "Un día, al doblar una esquina por la calle, escucho gente entrenando, pero no veo ninguna señal que indique el nombre o la entrada de un dojo. Finalmente encontré el lugar desde el cual venía el ruido y vi una habitación donde practicaban algunas personas junto a un anciano frágil, el cual se podría tambalear sólo con un soplido, y apagarse como una vela. Yo no pronuncié una sola palabra, pero el anciano dijo: "viniste a pelear, si es así, ven, acércate. " Él tenía una barba blanca hasta el pecho.

Cuando la pelea comienzo, la actitud de la persona que tenía delante de mí ya no era la de un viejo, sino la de un felino. Logró esquivar y bloquear todos mis ataques, yo tenía la impresión de que jugaba conmigo como un gato con un ratón. Estaba molesto, por ello decidí no tener en cuenta la edad del abuelo venerable y ataqué con más sinceridad. Vi como los ojos del hombre se convirtieron en un torrente de fuego y no pude hacer nada. Me cazó a la velocidad del rayo y perdí el conocimiento. Este hombre se llamaba Hashimoto Ippusai. Era el 2º Soke de la escuela Nanban Satto. Cuando recuperé la conciencia, el hombre dijo: "La victoria no se logra sólo con la fuerza física" Una de las técnicas especiales de Nanban Satto ryu Kenpo es el trabajo con las puntas de los dedos de manos y pies para perforar el enemigo como lo haría un sable o una lanza de acero. Todo dirigido a los puntos vitales del cuerpo humano. Durante cinco años, entrené muy duro en Kenpo ". Poco antes de su muerte, Hashimoto Ippusai traspasó a Seiko Fujita (ya con 20 años años) todas las enseñanzas profundas de la escuela y fue nombrado 3º Soke de Nanban Satto ryu Kenpo.

Fujita, terror de los Yakuza

La Yakuza, la mafia japonesa, después de haber oído hablar de la reputación de un hombre invencible llamado Fujita, lo cita para un desafío. Fujita establece el encuentro en un restaurante y se llevó con él a un amigo periodista. Dice la crónica: "Estábamos los tres sentados cuando la camarera se acercó tomar nota. "Carne, que todavía tenga sangre", dijo el yakuza en tono provocador. Fujita se dirigió a la camarera: "Trae sólo sake y agua hirviendo (para cocinar la carne). Después de eso, Fujita saca una navaja y corta de su propio muslo un pedazo de carne tres centímetros de grosor, lo sumerge en agua hirviendo unos segundos y se lo ofrece al yakuza. A continuación, se puso alcohol para desinfectar la herida y ató su bufanda al muslo para detener la hemorragia. Todo sin decir una palabra. El yakuza, con los ojos fuera de sus órbitas, comprendió que no se trataba de un individuo normal y abandonó la mesa sin mediar palabra. "

El legado Seiko Fujita En 1937, Fujita consigue un trabajo como instructor de las fuerzas especiales en la escuela de espías de Nakano. Allí enseña técnicas de combate y diversos aspectos de Koga Ryu Ninjutsu en cuanto a métodos particulares de infiltración, robo de información, despersonalización, venenos, etc... Entre 1939 y 1945, durante la Segunda Guerra Mundial, no se sabe gran cosa de la vida de Fujita. Todavía es un miembro importante de la división de Nakano y se dice que él llevó a cabo varias misiones como oficial de información (quiero decir a propósito de este punto, que nunca tuvo relación con la Unidad 731, la cual realizó las pruebas sobre puntos vitales usando prisioneros de guerra). En 1945, EEUU ocupan Japón y prohíben la práctica de artes marciales. Fujita lanzó entonces un Plan de Estudios y de Investigación del antiguo Budo confeccionando una lista de la mayoría de escuelas japonesas de artes marciales tradicionales.

Trayectoria militar

En 1937 obtuvo un puesto de jerarquía en el seno de las Fuerzas Especiales Japonesas, en la escuela de espionaje de Nakano, como instructor junto a otros maestros en el arte del Shinobi, donde se adiestraron a soldados de élite en técnicas de combate y aspectos particulares del Ninjutsu tales como:

- Infiltración
- Evasión
- Personalización
- Técnicas Envenenamiento
- Obtención de Información
- Falsificación de Documentos

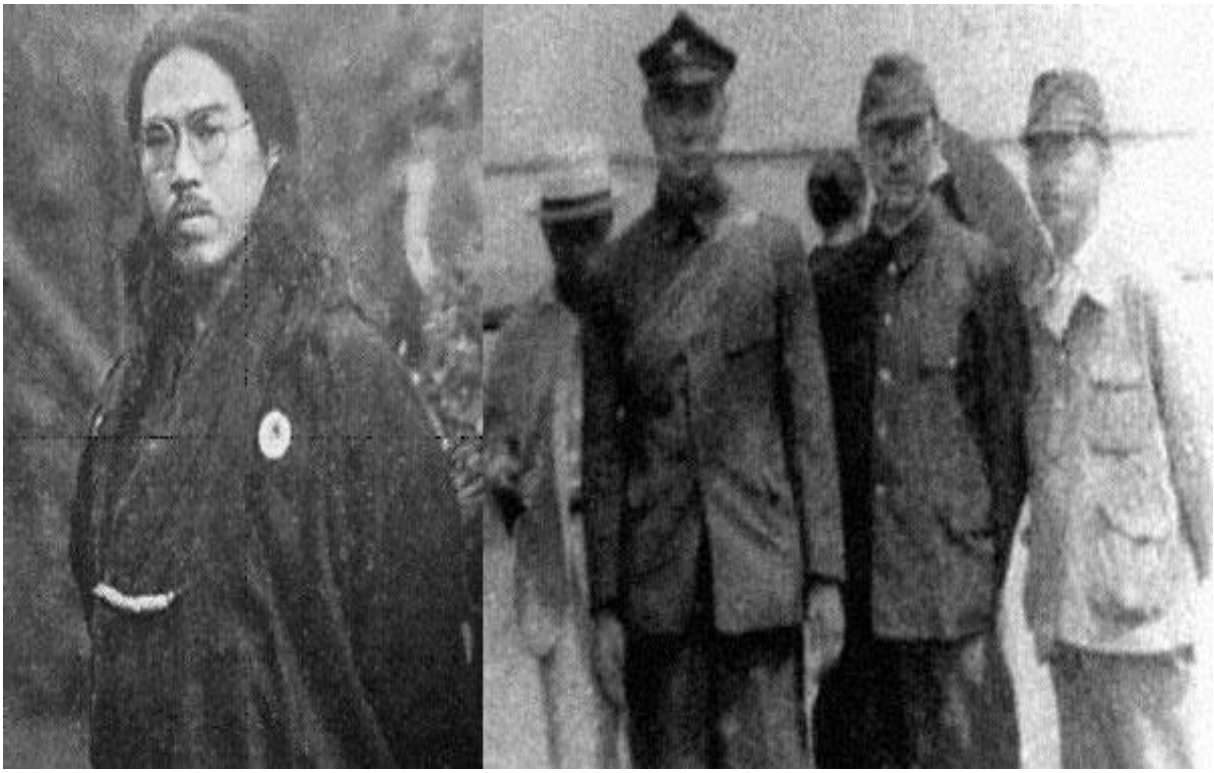
En este tiempo, Fujita sirvió como elemento en la Unidad 731 bajo el mando del General Shiro Ishii. Entre 1939 y 1945, durante la Segunda Guerra Mundial, no se sabe muy bien cual fue su trayectoria, este material continúa siendo de carácter clasificado por la inteligencia japonesa.

En 1951, después del levantamiento de la prohibición por parte de EEUU, Fujita crea el Centro de Estudios Japoneses sobre Técnicas Marciales (Nihon Bujutsu Kenkyu Jo). En septiembre de 1953, publicó su primer trabajo sobre la tradición Shinto Muso ryu, y luego una segunda obra en 1958 titulada Kenpo Gokui Toshin Sappo Satsu

Kappo Meikai (estudio de los puntos vitales mortales y técnicas para revivir originales del Kenpo profundo). Este libro reúne algunos puntos anatómicos, mostrando la ubicación de centros vitales pertenecientes a los estudios de varias antiguas escuelas de artes marciales.

Es un libro escrito para los practicantes de Budo y publicado en su momento por el Centro Japonés de Estudios sobre Técnicas Marciales. Fujita murió el **4 de enero de 1966**. Dejó plasmado en su testamento donar su colección personal de pergaminos antiguos y gran parte de sus libros a la Biblioteca Nacional de Tokio (lo he comprobado yo mismo, y se trata de una colección de valor técnico excepcional para cualquier practicante de Budo, pero casi inaccesible a personas no residentes en territorio japonés). Por contra, si tienen la oportunidad de visitar el museo de Iga Ueno dedicado al Ninjutsu, la colección privada de Fujita Seiko es accesible al público. En cuanto a las artes marciales de las cuales él era guardián, su estudio sigue su curso en el seno de un grupo de discípulos muy fuertes, al cual los occidentales no pueden acceder. Por lo que si un día ves un dojo diciendo que enseñan técnicas de Seiko Fujita o pretenden enseñar las tradiciones marciales de las que era Soke, puedes empezar a sonreír...

El ninjutsu del linaje de Fujita murió con él, posiblemente por deseos de su abuelo y maestro, tal vez no encontró a un discípulo digno o simplemente era demasiado conservador, la verdad no se sabe cuáles fueron sus razones pero las habrá tenido, una cosa es cierta es que fue un personaje histórico para Japón, el ninjutsu y las artes marciales.



Jinichi Kawakami, el último heredero del arte ninja vivo

"UNA VIDA DEDICADA AL SHINOBI, ENTRENAMIENTO Y ESTUDIO"

JINICHI KAWAKAMI Es el herederó actual de las técnicas y conocimientos del Shinobi transmitidos desde el Período Sengoku (el Período de los Estados Guerreros).

¿Cuál es la imagen que tienes de un ninja? La imagen que viene a la mente de la mayoría de las personas es alguien vestido de negro, espada en la espalda, estrellas mortales y corriendo sobre una superficie de agua o desaparecer en una nube de humo. Sin embargo, esa imagen es sólo la creación del cine, dramas televisivos y similares. Las "personas reales" Shinobi activas en el Período Sengoku del siglo XVI eran completamente diferentes. Lea y descubra más...

Entrenamiento desde la Niñez

Jinichi KAWAKAMI es Profesor asociado del Centro de Cooperación de Investigación Comunitaria de la Universidad Mie y Maestro de la 21ª Generación de Ninjutsu Koka- ryu Ban-tô.

Kawakami nació y creció en el Distrito Uryu del pueblo de Wakasa, Prefectura de Fukui. Tenía sólo seis años en 1955 cuando conoció a un anciano de nombre Masazo Ishida.

Ishida venía frecuentemente a la Villa Uryu desde su residencia en Kioto para quedarse durante largos períodos en el hotel local o kichinyado, el más barato de todos los hostales tradicionales japoneses y viviendo de las ventas ambulantes de medicinas y otras cosas. Ishida también era Maestro de Koka-ryu ninjutsu.

Sin que ninguno se diera cuenta, se vieron muy pronto envueltos en una relación maestro-discípulo y Kawakami comenzó a aprender Ninjutsu.

"Él me enseñó cómo escalar casas y acantilados en toda la villa, saltar desde altos lugares y cómo entrar a una casa desde el techo. También me enseño cómo sumergirme en el agua así como las variedades y uso de hierbas medicinales y venenosas que encontrábamos mientras recorríamos las montañas" recuerda Kawakami.

Por supuesto, Kawakami fue instruido también en disciplinas tales como los métodos de artes marciales y estrategia. En ese tiempo, Masazo Ishida debía tener alrededor de 70 años pero podía realizar todo tipo de técnicas con habilidad para enseñar a su discípulo. Además, todo el conocimiento de Ishida estaba almacenado en su memoria y se lo transmitió a Kawakami de forma oral.

Aunque la casa de Ishida estaba en Kyoto, sus ancestros eran de ascendencia Samurai en Koka, Prefectura de Shiga. Cuando las Fuerzas Imperiales de Koka fueron empleadas durante el período bakumatsu, en los años finales del shogunato Tokugawa y período Edo (1603-1867), el ninjutsu, que había sido transmitido a cada familia, incluyendo la casa Ban que era de ascendencia ninja, se compiló y sus técnicas y conocimientos fueron reaprendidos por todos. Esto había sido transmitido de generación en generación, hasta que llegó a Masazo Ishida. El nombre de esta facción de ninjutsu fue "Koka Shinobi no Den".

A los 18 años, Kawakami se convirtió en instructor y se le permitió llamarse Maestro de la 21ª generación de Koka-ryu Ban-tô Ninjutsu. Continuó aprendiendo el ninjutsu de Ishida hasta que tuvo alrededor de 19 años.

¿Por qué el viejo Ishida, cuyo hogar estaba en Kyoto, a 50 km de Uryu se quedaba allá frecuentemente por largos períodos? ¿Por qué transmitió el conocimiento de ninjutsu a Kawakami? El joven Kawakami rara vez jugaba con niños de su edad. Ishida y Kawakami se llevaban tan bien y sobrellevaron la diferencia de edad debido a que ambos amaban la soledad. Al instruir a Kawakami, quien empezaba su entrenamiento diario muy temprano, quizás Ishida sentía que estaba preservando el ninjutsu, el cual estaba en proceso de declinación para la siguiente generación.

No podemos figurarnos los sentimientos del desaparecido Ishida. Sin embargo, con Kawakami tomando el testigo, no hay duda del hecho de haber transmitido las técnicas y conocimientos de shinobi al siglo XXI.

Aún después de haber terminado sus estudios, Kawakami continuó su entrenamiento mientras trabajaba para una compañía. "Después de regresar a casa del trabajo a las 9 o 10 de la noche, comía algo rápidamente y me ponía a entrenar o estudiar por unas cuantas horas antes de acostarme muy tarde por la noche. Entonces, me levantaba muy temprano por la mañana para ir a trabajar nuevamente. Esa era mi rutina diaria", recuerda Kawakami, de ese tiempo. Naturalmente dormía pocas horas pero, de igual manera afirma que nunca dejaba su práctica a pesar de lo cansado que estuviese. Mientras practicaba esto, su dominio del ninjutsu se conoció en el mundo exterior poco a poco y la gente empezó a visitarlo con el fin de convertirse en sus discípulos.

Objetivo de establecer el “estudio de ninjutsu”

Sin embargo, Kawakami no enseñaba a todo el mundo. De hecho, lo primero que hace es rechazar todas las solicitudes. Sólo aquellos que todavía tenían la pasión y querían aprender a pesar de sus rechazos son aceptados como sus discípulos. Esto se debe a que el entrenamiento ninjutsu es extremadamente severo y que aquellos que comienzan el entrenamiento sólo por curiosidad, nunca llegarán al final.

Pasaron 30 años. Kawakami, quien ya tenía 50 años, se retiró de la compañía donde había trabajado. Firmemente decidió dedicar los últimos años de su vida al ninjutsu..

En el momento de su retiro se pidió a Kawakami convertirse en el conservador honorario del Museo Ninja de Iga-ryu en la ciudad de Iga, prefectura de Mie. Como se pueden dar cuenta algunos lectores, la ciudad de Iga ha hecho grandes esfuerzos para publicar y difundir la cultura ninja como una de sus políticas para la revitalización regional. Como parte de esta actividad, la ciudad de Iga nombró a Kawakami la figura principal del ninjutsu.

Algunas personas pueden encontrar extraño que Kawakami, un exponente del ninjutsu de Koka-ryu, se involucrara con el Iga-ryu. No obstante, Koka e Iga nunca fueron originalmente opuestos uno al otro. De hecho, ha habido muchas alianzas entre ellos; y geográficamente están situados muy próximos uno del otro. Sin embargo, durante el transcurso de sus acciones para unificar Japón, Nobunaga Oda, un señor feudal muy poderoso, atacó Iga para suprimir la renegada provincia.

Cuando ocurrió este evento que es conocido como la rebelión Tensho Iga (1579- 1581), la mayoría de los guerreros Koka y una parte de los guerreros Iga, se unieron al bando de Nobunaga, así que permanece la imagen de los dos lados enfrentándose. Además, Iga y Koka generalmente son presentados como enemigos recíprocos en series de televisión, cine, dramas y en el mundo manga. Lo cual ayuda a difundir la imagen general de ellos. En realidad, como escuelas de ninjutsu, no hay diferencias visibles entre los dos.

Como una extensión de esta unión con la ciudad de Iga, a Kawakami se le ofreció la oportunidad de dar conferencias patrocinado por la Universidad Mie, una universidad nacional, la cual estaba estableciendo una cooperación entre industria, gobierno y mundo académico. A medida que los intercambios entre Kawakami y las personas conectadas a la universidad se profundizaron, la universidad se planteó el tema de si los dos lados debían llevar la investigación en los “estudios de ninjutsu”. Es decir, el ninjutsu como una genuina disciplina académica. Parece que Kawakami se sorprendió con esta sugerencia al principio pero, llegó a pensar que algo bueno surgiría con esto. Hasta entonces, la existencia del ninja, sus historias y el ninjutsu mismo, no eran tema de conversación en ningún contexto académico. Al contrario, muchos académicos hasta rechazaban la existencia de los ninjas.

Quizás, debido a que los ninjas realizaban un trabajo secreto, se han conservado muy pocos documentos sobre ellos. Hay unos cuantos escritos históricos con un alto grado de fiabilidad que son relacionados con los ninjas. Pero aun revisando los pocos

registros históricos que actualmente existen, no hay duda de que éstos eran personas cuyas actividades eran “semejantes a los ninjas”. Sin embargo, sostener esta afirmación es difícil porque el mundo académico ha evitado el tema hasta ahora.

Kawakami pensó que debía aprovechar esta oportunidad para continuar la investigación sobre los ninja y firmemente probar su existencia al mundo académico. Al mismo tiempo, estableció el estudio del ninjutsu mismo con el objetivo adicional de asegurar que no se interrumpiera su transmisión a generaciones posteriores.

Estos son los eventos que llevaron a Kawakami a ser bienvenido como profesor asociado en el Centro de Cooperación de Investigación Comunitaria de la Universidad de Mie y, por supuesto, a empezar una nueva etapa en su vida.

12/01/2015 - 17:32

Clarín.com Entrevista a **Kawakami Sensei**

- ¿Es usted ninja?
- Conozco las técnicas ninja, la historia de los ninja...

- ¿Es ninja o no es ninja?
- Fui entrenado desde niño para actuar como un ninja genuino. ¡Pero los ninja ya no existen!

- ¿Qué es un ninja?
- Un guerrero japonés especializado en las artes del sigilo.

- ¿Sigilo?
- Entrar sin ser visto en un lugar, hacer lo que haya que hacer... y salir sin dejar rastro...

- ¿Cuándo hubo ninjas?
- En Japón, del siglo XIV al XIX. Eran mercenarios, los fichaba un samurái para atacar al enemigo en sus guerras civiles...

- Me han dicho que es el último ninja...
- Lo dicen otros, no lo digo yo: es un modo de hablar, dado mi conocimiento del ninjutsu, es decir, de la destreza para escabullirse...

- ¿Escabullirse de dónde? ¿Para qué?
- Para cruzar un foso, trepar una pared, entrar en un castillo e incendiarlo, sabotear al enemigo, robar algo de un lugar protegido, obtener información reservada, reconocer un terreno, espiar secretos, secuestrar, atentar, crear confusión, motivar una revuelta...

- ¿Usted sabe hacer todo eso?
- Yo soy capaz de colarme en cualquier sitio y llevarme algo sin que me vean.

- Eso tiene nombre: ¡ladrón!
- Es cierto: el buen ninja tenía las habilidades de un ladrón fino, de un espía invisible...

- ¿Podría entrar en el despacho oval y traerme algo de Obama?

- Podría… sin las actuales técnicas de seguridad: los shinobi-no-mono actuaban cuando no había radares, micrófonos, cámaras, infrarrojos… El ninjutsu es un arte clásico.

- ¿Shinobi-no-mono?

- En japonés, así se denominaba originariamente a los ninja, y es traducible como "habilidad para el sigilo".

- Me decía que usted fue entrenado…

- Así es, de los seis años a los 20 años.

- ¿Desde tan pequeño?

- Sí. En mi barrio había un señor muy mayor, un viejecito con un puesto callejero que vendía hiervas, medicinas… Y él me enseñó.

- ¿Qué le enseñó?

- A lanzar monedas, a entrar y salir de sitios y coger cosas y traérselas…

- ¿Le enseñaba a robar?

- Me decía: "Entra en esa casa, coge un vestido del armario y tráemelo". Yo lo hacía…, y luego venía la segunda parte del ejercicio.

- ¿Cuál?

- "Vuelve a la casa, déjalo donde estaba y regresa, sin ser visto". ¡Esto era lo más difícil!

- ¿Por qué más difícil?

- Porque estás más atento cuando vas a coger que cuando vas a devolver: es más probable que cometas algún error. Yo me tomaba todo aquello como un juego… Lo hacía bien.

- ¿Qué más le enseñó su maestro?

- Me enseñó, sobre todo, gaman suru.

- ¿Qué es gaman suru?

- ¡Paciencia! Me enseñó a soportar, resistir, perseverar, sacrificarme, ser paciente..

- ¿Cómo lo hacía?

- Me pedía que repitiese una misma serie de movimientos durante mucho, muchísimo rato seguido, sin quejarme ni cansarme…

- ¿Qué decían de este juego sus padres?

- Les extrañaba e inquietaba un poco mi amistad con ese tipo, pero no me la prohibieron, sin saber muy bien de qué iba todo eso…

- ¿Es verdad que los sentidos del ninja son más agudos y perceptivos?

- Entrenaban vista y oído para captar detalles. No tenían sentidos superdotados, sólo mayor atención y concentración.

- ¿Usa esas destrezas en su beneficio?

- Nunca he robado. Pero sí me han servido para captar mejor el fondo de las personas, ver lo bueno que hay dentro de cada uno.

- ¿Qué ninja fue el más famoso?

- Sarutobi Sasuke, en el siglo XVIII, convertido en un Robin Hood japonés. Pero el mejor ninja es el que pasó inadvertido, ese del que no sabemos ni siquiera su nombre.

Shinobi: Parte de "El Arte de la Guerra"

La imagen que viene a la mente de la mayoría de las personas es alguien vestido de negro, espada en la espalda, estrellas mortales y corriendo sobre una superficie de agua o desaparecer en una nube de humo. Sin embargo, esa imagen es sólo la creación del cine, dramas televisivos y similares. Las "personas reales" Shinobi activas en el Período Sengoku del siglo XVI eran de hecho completamente diferentes. La forma ridícula en que vinieron a ser presentados estos ninjas es la razón por la cual el mundo académico reniega de su existencia; y éste es el punto que más concierne a Kawakami.

En primer lugar, se necesita resolver los malentendidos que rodean la base fundamental del ninjutsu. El ninjutsu no fue originalmente una táctica de batalla "mágica". Se debería entender mejor como una actividad de estrategia militar o como parte del "arte de la guerra". En resumen, el ninjutsu se refiere a un rango de técnicas y conocimientos que en realidad se usaron en los conflictos que se extendieron a lo largo del Japón medieval.

Los ejemplos incluyen métodos de inteligencia y espionaje, como deslizarse en el territorio enemigo y, especialmente, los métodos únicos de combate conocidos como yashu y kishu ("ataque nocturno" y "ataque sorpresa"). Las personas hábiles en estas técnicas fueron conocidas como "shinobi" o "personas de shinobi". En este sentido, el ninjutsu es más un combate real que otras estrategias militares que incluyen teorías diseñadas detrás de un escritorio.

Por ejemplo, un general siempre debe tratar de investigar información enemiga antes de la batalla. Idealmente, no debería haber batalla; el problema debería ser resuelto sin derramamiento de sangre. Para tal fin, el enemigo debe ser diplomáticamente convocado o se deben pagar sobornos. Controlar la mente de un oponente utilizando métodos como estos también se ubica entre los conocimientos del ninja. Si la guerra realmente debe comenzar y mientras se mantiene un mínimo de daños a sus fuerzas, los generales deben enviar a sus ninjas al territorio enemigo a efectuar ataques nocturnos o ataques sorpresa. En aquellos días, cuando el viento era muy fuerte, el ninja debía escabullirse entre las filas enemigas y comenzar un fuego. Alternativamente, el ninja utilizaría veneno para aniquilar al enemigo. Llevar a cabo exitosamente tales estrategias requería técnicas shinobi sofisticadas y, cada vez y donde fuera que la guerra empezara, siempre había alguna forma de "persona de shinobi" profesional activa detrás de esos escenarios.

Aunque esto puede chocar con tu imagen del ninja, las estrellas shuriken – consideradas las armas típicas de un ninja- eran en realidad muy poco usadas. La estrella shuriken era en realidad una de las muchas armas e implementos utilizadas en

las artes marciales. La imagen del ninja lanzando shuriken no es más que una imagen del cine y la televisión.

Así, ¿por qué los clanes Koka e Iga se volvieron famosos entre los ninjas? Kawakami cree que las razones de esto son las siguientes: "tanto Koka como Iga están situadas entre Owari (hoy en día Nagoya) y Kyoto/Osaka; y esas condiciones geográficas fueron muy significativas. Esta área fue el punto focal del período Sengoku, donde los 43amurá(señores feudales poderosos) luchaban por la supremacía. En contra de este telón de fondo, a los clanes de Koka e Iga, con sus técnicas superiores y conocimientos, se les otorgaban posiciones prestigiosas como mercenarios".

Cuando comenzó el período Edo (1603-1867), y Japón entró en una era de paz y tranquilidad, se disiparon las batallas en las cuales habían estado activos los ninja. Sin embargo, los descendientes de los ninja y aquellos tomados de la tradición ninja, establecieron numerosas escuelas para asegurarse de que el legado ninjutsu fuera transmitido. El texto Bansenshukai ("mar donde convergen diez mil ríos"), que registra detalles del ninjutsu, fue escrito durante este período. El manuscrito existe todavía. Que el ninjutsu era de gran valor era la razón por la cual se hacían los esfuerzos para preservarlo para las generaciones futuras. Lo que Kawakami aprendió del venerable Ishida fue el mismo ninjutsu, transmitido en una cadena continua.

Las claves para un ninjutsu vivo.

Kawakami probablemente enseñará en las universidades en el futuro pero, ¿cómo serán sus conferencias? Como se mencionó previamente, el núcleo del ninjutsu es el combate y los métodos de espionaje. Dependiendo del contenido, estos métodos también pueden incluir un número considerable de elementos que son socialmente poco éticos hoy en día. Pero cualquiera que sea la actividad, desarrollar algo a un alto nivel revela una verdad sobre la humanidad y, para ganar guerras, "el conocimiento de la humanidad es esencial".

De acuerdo a Kawakami, la gente desea 5 cosas: comida, sexo, posesiones, refinamiento (de búsquedas e ideas) y honor. La gente también experimenta 5 emociones principales: alegría, rabia, dolor, diversión y temor. Los intentos ninjutsu para utilizar inteligentemente estos deseos y emociones tienen el objetivo de atrapar y aplacar al enemigo.

La naturaleza real de la humanidad misma está constituida por los cinco deseos y las cinco emociones. Al poner estos deseos y emociones en uso y canalizarlos en una dirección positiva, la gente actual podría mejorar la forma como viven sus vidas. Por otra parte, los tres pilares del arte de la guerra tales como aprovechar el momento oportuno, utilizar el terreno y la armonía entre la gente, fueron utilizados por el ninja en un intento por obtener la victoria.

Por ejemplo, el ninja llegaría en el momento menos oportuno para el oponente enemigo, llevaría a sus oponentes a lugares con condiciones desfavorables y rompería la armonía personal entre los enemigos. Esos elementos del ninjutsu también pudieran usarse en ambientes de negocios pero, hay algunas objeciones éticas con estos métodos en la actualidad.

Sin embargo, Kawakami no busca aplicar las tres artes de las técnicas de guerra para atacar los grupos rivales. Si las técnicas fueran más bien poner en uso en el lado opositor, uso de las propias oportunidades y ambientes y mejorar el trabajo en equipo entre los colegas, la gente sería seguramente capaz de alcanzar mayor éxito en su trabajo también. Además, el ejercicio físico involucrado en las actividades de las artes marciales promueve la salud, mientras que las técnicas utilizadas para sobrevivir en el campo pudieran aplicarse como una forma de protegerse en el evento de un desastre.

Las técnicas de ninjutsu y su conocimiento originalmente eran para el combate pero, como son tan sofisticadas, tienen una universalidad que trasciende las generaciones.

Kawakami también está empeñado en la idea de producir teorías irrefutables de manera que cualquiera pueda apreciar la utilidad del ninjutsu en el presente. "Más allá de los próximos diez años –o algo así- me gustaría construir un trampolín para la discusión de los estudios de ninjutsu en el futuro, tanto como una disciplina académica así como para mantener la tradición", dice Kawakami.

El ninja adopta las siguientes tres actitudes mentales: no tener miedo; no subestimar o dar algo por sentado; y no pensar demasiado. Apertrechado con estas tres actitudes mentales, Kawakami, el ninja del presente, está buscando la senda para mantener ideales superiores, aceptando los retos en territorios desconocidos.

Reportaje en el escenario: un campo de entrenamiento ninja

Los practicantes esquivan habilidosamente para evitar un golpe directo de la espada de su oponente y saltan hacia adelante para clavar un jutte (arma corta de metal no puntiaguda) en su garganta. El movimiento se hace en un abrir y cerrar de ojos o, cuando son tomados por la solapa, ellos lanzan sus puños fuertemente contra los codos del enemigo al mismo tiempo que lanzan patadas a su abdomen.

Estos movimientos de vida y muerte defensivos son practicados en un lugar de belleza natural, cerca de un gran lago bordeado de montañas. ¡Qué contraste! Todos los practicantes lucen muy intensos pero, no puedes oír sus gritos, sólo su respiración rápida de vez en cuando. Pareciera que hacen esfuerzos para mantener el carácter secreto del ninja.

Cada sesión de entrenamiento intenso en el manejo de las técnicas ninja se lleva a cabo en la ciudad Takashima, prefectura Shiga. El evento de este año es de nueve días en octubre y se pensó para no japoneses que aspiran en convertirse en un auténtico ninja.

Mirando el régimen de nueve días de este entrenamiento ninja, podemos encontrar palabras poco conocidas y conceptos difíciles de entender. Ellas incluyen doble respiración, kotodama (espíritu de las palabras), kongotai (postura sólida), koppojutsu (técnica de combate de mano vacía), torinawa-jutsu (técnicas de cuerda), suijutsu (técnicas acuáticas), hishingyo (escalar, saltar, cruzar, etc), juujutsu (técnicas de magia) y otras.

"Estas son las técnicas marciales heredadas de la regiones de Koka y Owari. Son también las habilidades básicas requeridas por el samurái (clase militar del antiguo

Japón)", dice Jinichi Kawakami. "Este arte marcial es sólo una parte de lo que constituye el ninjutsu". De acuerdo con Kawakami, el ninjutsu también incluye disciplinas tales como espionaje o reconocimiento, planeación falaz o engañosa, sorpresa o ataques nocturnos, crear confusión, etc, para alcanzar un cierto propósito colectivo.

De acuerdo con esta forma de pensar, las técnicas marciales deben ser usadas únicamente durante confrontaciones directas con sus enemigos. Además, el propósito de la disciplina no es un ser individual sino colectivo, tal como la lucha defensiva para asegurar la supervivencia de la villa donde uno reside durante problemas civiles, por ejemplo. Si se lleva a cabo por razones personales, se transformaría en un acto criminal. Fue el ninja quien vino a especializarse en la ejecución de una gran cantidad de técnicas integrales y dedicaron sus vidas a refinar sus habilidades para alcanzar sus objetivos.

"Ellos harán lo que tengan que hacer para sobrevivir. Si piensan que no pueden ganar, no pelean, como dice la expresión inglesa 'si no puedes ganarles, únete a ellos'", explica Kawakami.

"Los ninjas tienen habilidades psicológicas. Pueden iniciar un fuego para distraer a sus oponentes o utilizar hierbas medicinales para detener el flujo de sangre y tratar heridas. El ninjutsu es también una serie de técnicas de supervivencia integral compuesta de varias destrezas y conocimientos".

Kawakami cree que los ninjas son malinterpretados, especialmente fuera de Japón. Los no japoneses frecuentemente relacionan a los ninjas con asesinos ancestrales o espías. Pero, eso explica sólo una parte de lo que realmente eran los ninjas.

Sin embargo, hay algo poco realista acerca de las técnicas de entrenamiento para llevar a cabo un ataque nocturno o realizar actos de espionaje sin el beneficio de las tecnologías modernas. De tal manera que el régimen en el entrenamiento anual de campo, se enfoca en las artes marciales samurái básicas llamadas bujutsu, que se enseñan durante el día. Técnicas basadas en el conocimiento tales como decepción o recursos nemotécnicos, conocimiento de hierbas medicinales y otras, así como habilidades de mayor destreza tales como pistolas o usar el fuego, todas se enseñan de noche, a través de conferencias y usando textos escritos.

De acuerdo con Kawakami, el ninjutsu alcanzó su pináculo de desarrollo durante el período de las guerras civiles en los siglos 15 y 16. Las escuelas de Koka e Iga se convirtieron en las más famosas, ya que ambas estaban situadas cerca de la antigua capital, Kyoto, lo que permitió que se obtuvieran los últimos métodos o conocimientos, permitiendo así conocimientos y técnicas diversas para acumular.

Como lo explica el instructor y organizador del campo de entrenamiento, Yasushi KIYOMOTO, "asumimos las destrezas para ser usadas en una pelea real y las repetimos una y otra vez hasta que las podamos realizar sin pensarlo. La práctica diaria es algo que debe hacerse continuamente para desarrollar las habilidades. Es por eso que cada practicante toma notas diligentemente".

“Es un nivel completamente diferente y muy avanzado”…..“El ninjutsu fue desarrollado en zonas montañosas, y no para luchar uno contra uno, es una técnica de combate que puede usarse contra 10 o más, de manera que las técnicas son vitales y salvajes y de mucha inteligencia”.

“Otras artes marciales fueron desarrolladas y sistematizadas en el período Edo (1603-1867), un tiempo en el que el país estuvo en paz, por lo que los combates eran uno contra uno, al estilo de los modernos deportes de lucha, mientras que el ninjutsu se desarrolló en tiempos de guerra, de manera que sus técnicas se pueden aplicar en cualquier campo independientemente del número de oponentes”.

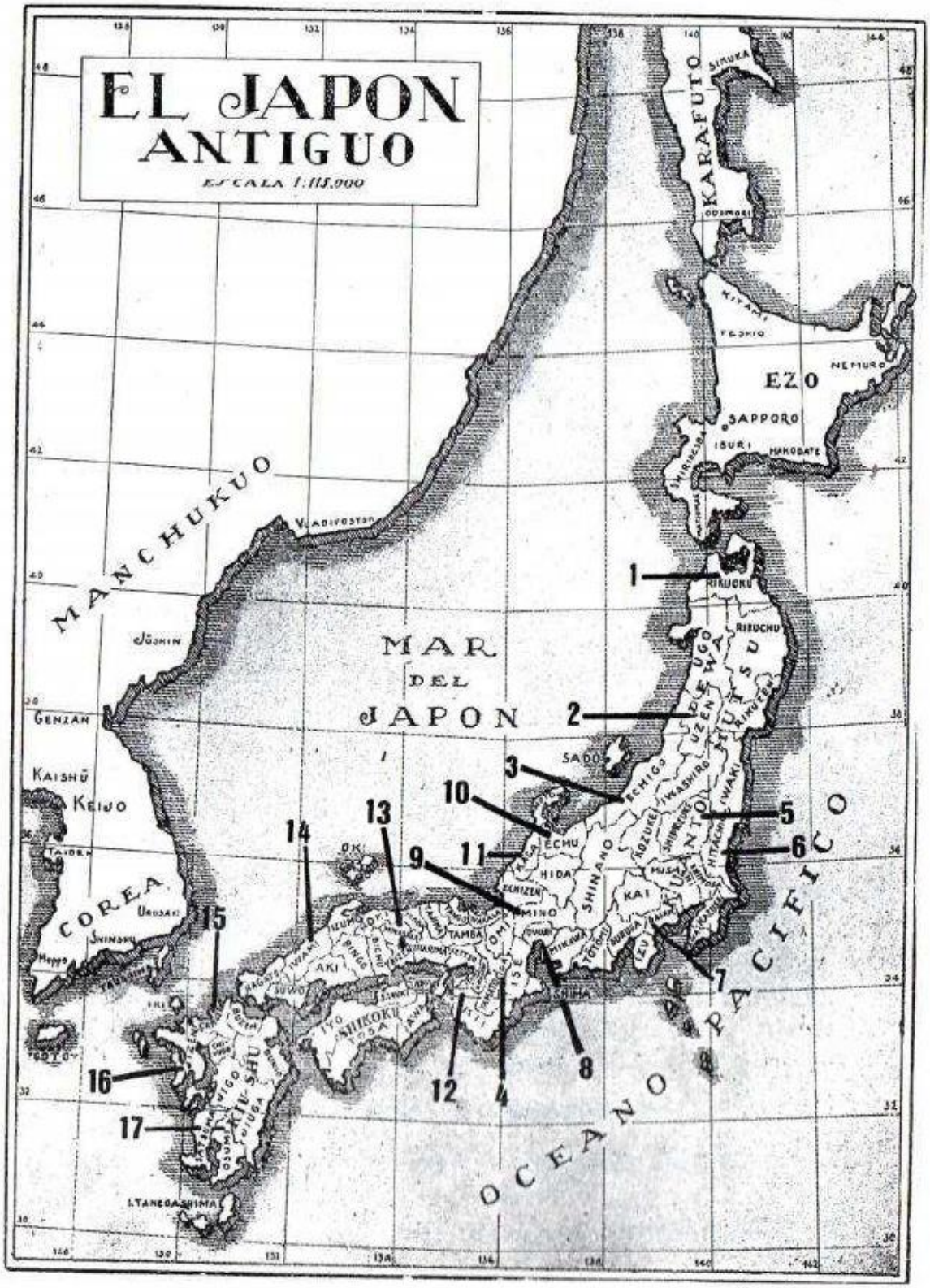
….el ninjutsu incorpora movimientos que nunca –o casi nunca- son vistos en otras artes marciales. “Caer y atacar simultáneamente, saltar hacia atrás para contratacar al oponente o técnicas para matar con solamente un golpe dejan a todo el mundo sorprendido”. “El ninja nunca abandona porque la rendición casi siempre significa muerte”.

Las actividades actuales de Kawakami buscan alcanzar resultados similares. “Después de sistematizar el cuadro completo del ninjutsu, puedo discernir qué cosas pueden ser aprendidas hoy y cuáles no”, expresa. “Utilizar venenos es ilegal y engañar a alguien es poco ético. Pero, la práctica de movimientos corporales puede aplicarse para la salud o para protección física contra un asaltante, por ejemplo; o, tener un curso auténtico para lanzar shuriken o sortear terrenos escabrosos puede ser intrigante para algunas personas. Y, ofrecer tales cursos podría ser también utilizado para revitalizar la economía de una región local. De cualquier forma, compilar un cuadro completo del ninjutsu será el primer paso adelante”.

Kawakami lamenta que muy pocos japoneses aprendan ninjutsu y le gustaría ver que sus compatriotas adopten una nueva perspectiva ante el arte marcial. “En general, los japoneses tienden a ser inexpresivos en lo que concierne a sus propios sentimientos” dice, pero, “también pueden reír, por ejemplo. Ellos pueden discernir lo que los demás están pensando y también percibir los cambios en la atmósfera. El ninjutsu nació en Japón y supongo que los japoneses tienen todavía alguna ventaja para alcanzar el dominio de sus variados aspectos”.

忍術の流

ESCUELAS DE NIN-JUTSU



LOCALIZACION DE LAS ESCUELAS DE NINJUTSU SEGUN LA ENUMERACION QUE APARECE EN EL TEXTO.

Escuelas tradicionales de ninjutsu

Al margen de los comentarios historicos realizados con anterioridad, hemos elaborado, como complemento, una lista de las escuelas mas importantes de ninjutsu que han resaltado con el tiempo dejando una huella de su existencia; sin duda faltaran muchas, pero de las aproximadas doscientas escuelas de las que tenemos conocimiento, hemos seleccionado aquellas que en nuestra opinion deben ser consideradas como las principales escuelas de ninjutsu tradicionales, a la que debemos, sin duda; la codificacion de las tecnicas, tacticas y estrategias que han sido transmitidas, en la actualidad y participadas por los grandes maestros contemporaneos:

- NAKAGAWA RYU NINJUTSU, situada en la perfectura de AOMORI (1) organizada por NAKAGAWA KOHAYATO.

- HAGURO RYU NINJUTSU, situada en la perfectura de YAMAGATA (2) la cual fue desarrollada por los ascetas guerreros SHUGENDO del monte HAGURO.

- KAJI RYU NINJUTSU, fundada por UESUGI KENSHIN como una oranizacion militar de espionaje por USAMI SURUGA-NO-KAMI SADA-YUKI en la perfectura de NIIGATA (3).

- KAJI RYU NINJUTSU, fundada por KAJI OMI-NO-KAMI KAGEHIDE, alumno del fundador de la UESUGI-RYU, pero unido a las raices de la HATTORI RYU NINJUTSU, de IGA (4), esta, a su vez fue fundada por HATTORI HANZO, este clan tambien toma el nombre de IGA-GUMI.

- MATSUMOTO RYU NINJUTSU, situada en la prefectura de TOSHIGI (5)

- MATSUDA RYU NINJUTSU, emplazada en la prefectura de IBARAKI (6)

- KOYO RYU, NINKO RYU Y TAKEDA RYU NINJUTSU, fundada por TAKEDA SHINGEN, en el cual utilizaba monjes errantes y mercaderes como agentes.

- FUMA NIN-PO, situada en KANAGAWA (7) establecida por FUMA KOTARO, especialista en guerrilla.

- AKIBA RYU, ICHIZEN RYU, situados ambos en la prefectura de AICHI (8) HACHIZUKA KOROKU MASAKATSU fue un famoso ninja de esta zona.

- MINO RYU NINJUTSU, situada en la prefectura de GIFU (9) fue desarrollada durante el gobierno de SAITO DOSAN e incluido posteriormente en el grupo ninja KUROGAWA de KOGA.

- ECHIZEN RYU NINJTSU, situada en la prefectura de TOYAMA (10) por los ninjas de IGA.

- YOSHITSUNE RYU NINJUTSU, establecida en la prefectura de FUKUI (11) desarrollada por YOSHITSUNE MINAMOTO, como una mezcla de diversos métodos de espionaje enseñados por ISE SABURO y maestros YAMABUSHI.

- En la prefectura de WAKAYAMA (**12**) se encuentran emplazadas las siguientes escuelas NEGORO RYU NINJUTSU, fundada por SUGINOBO MYOSAN, maestro en armas de fuego; SAIGA RYU, especialistas en explosivos y armas de fuego; NATORU RYU, fundada por NATORI SANYURO NASATAKE, autor de SHONINKI NINJUTSU, KISHU RYU NINJUTSU.

- BIZEN RYU NINJUTSU, situada en OKAYAMA (**13**).

- FUKUSHIMA RYU NINJUTSU, transmitida por NOJIRI JIRO JIROUEMON NARIMASA, situada en la prefectura de SHIMANE (**14**).

- KURODA RYU NINJUTSU, emplazada en FUKUOKA (**15**), con el soporte de la familia gubernamental KURODA.

- NANBAN RYU NINJUTSU, emplazada en la prefectura de NAGASAKI (**16**),

- SATSUMA NIN-PO, situada en la prefectura de KAGOSHIMA (**17**), protegida también por una familia gubernamental, los SHIMAZU.

- **KOGA RYU NINJUTSU**, creada en la prefectura de SHIGA en la región meridional de JAPON. Constituyen KOGA RYU 53 familias ninjas, especializándose en medicina, explosivos y desarrollaron muchas de las armas y herramientas usadas por los Shinobis.

- **IGA RYU NINJUTSU**, desarrollada en la prefectura de MIE, situada al lado de la prefectura de SHIGA, en la zona meridional de JAPON. Las 49 familias que aproximadamente constituyeron IGA RYU, se especializaron en venenos, armas de fuego (desarrollado una pólvora especial) y armas típicas. Colapso casi totalmente a KOGA RYU por su proximidad y enemistad.

Koga Ryu mon

Iga Ryu mon

Aunque podemos considerar a GYOKKO RYU, la escuela mas antigua. Este RYU fue creado por HAKUUNSAI TOZAWA, a partir del combate sin armas del guerrero chino CHO GYOKO (Koshi-Jutsu); evolucionando esta escuela durante generaciones en la provincia japonesa de IGA (4); antes que los miembros de esta corriente de ninjutsu decidieran poner nombre a su escuela. En la actualidad persiste la tradición de esta escuela en la persona de MASAAKI HATSUMI que es el 28 Soke de esta Ryu. HATSUMI no tan solo ha recibido este legado de GYOKKO RYU si no que es SOKE de otras ocho escuelas tradicionales tanto ninja como samurái.

- **TOGAKURE RYU**, fundada por DAISUKE TOGAKURE. TOGAKURE, es el nombre de un pequeño pueblo de la provincia de IGA. Actualmente es la principal escuela contemporánea de ninjutsu, siendo MASAAKI HATSUMI su 34 SOKE.

Mon de Bujinkan

- KUKI SHINDEN RYU, fundada por IZUMO KANJA YOSHITERU; se especializo en HAPPO BIKEN JUTSU (método secreto de la espada).

- GYOKUSHIN RYU, de la cual HATSUMI es 26 SOKE.

- SHINDEN FUDO RYU, fundada por IZUMO KANJA YOSHITERU, especializándose en SHURIKEN JUTSU y DAKEN TAIJUTSU.

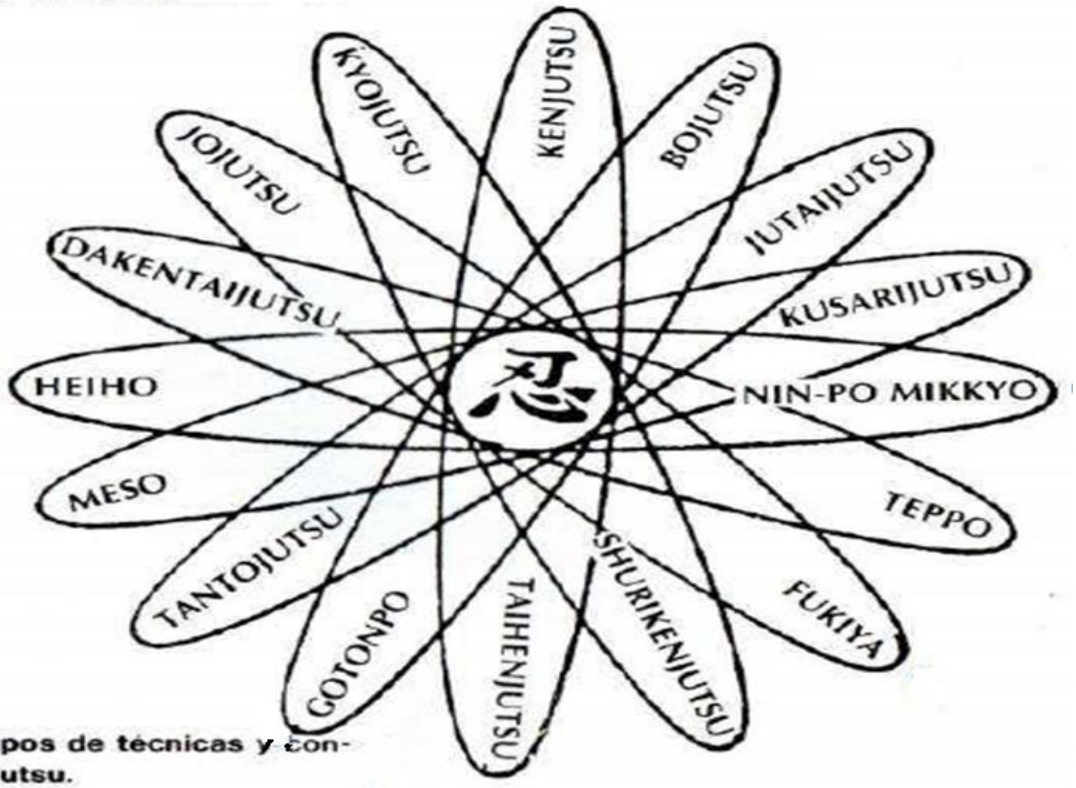
- KOTO RYU, fundada por SANDAYU MOMOCHI, especialista en técnicas de KOPPO JUTSU.

- GIDAN RYU, fundada por SANYU HANGAN GIKANBO, DAIMYO de KAWACHI.

- TAKAGI YOSHIN RYU, fundada por ORIUEMON SIGENOBU TAKAGI, especializada en JUTAIJUTSU.

- KUMOGAKURE RYU, fundada por HEINAIZAEMON IENAGA IGA, del cual HATSUMI ES 14 SOKE.

Seria muy larga la descripción de todas las escuelas de ninjutsu, por lo cual reseñaremos brevemente las de menos importancia: KYUSHIN RYU (especialistas en técnicas de espada y lanza) KUSUNOKI RYU (fundada en la mitad del siglo XIV por el famoso guerrero MASAHIGE KUSUNOKI), TSUDA RYU, (kajutsu) el arte de utilizar fuego. SAIGA RYU, fundada por KISHU SAIGA.



Principales grupos de técnicas y conceptos del Ninjutsu.

Museo Ninja monumento cerca de Koga Ninja (de Conan)

ESCUELAS JAPONESAS DE NINJUTSU Y BUJUTSU

Existieron muchos otros estilos tradicionales, algunos de ellos siguen siendo enseñados hoy en día. Sin embargo otras escuelas se perdieron y solo podemos encontrar algo de su historia en algunos museos, libros de colección o en casas particulares de algunos descendientes.

Para aquellos que buscan el auténtico NINJUTSU, relatamos el nombre de algunas escuelas que dejaron impronta en la memoria del pueblo japonés, y que algunos de ellas por suerte siguen siendo practicadas hoy día.

Togakure-ryu fue uno de los estilos más practicados en la zona de **Iga** incluso protagonizo una serie infantil con gran renombre en la década de los 80, lo que sirvió de estandarte a la difusión del Ninjutsu por el mundo.

Iga Ryu Ninjutsu de la Región de Iga (Japón):

· Abe Ryu
· Arima Ryu
· Fujiwara Ryu
· Fukii Ryu
· Hanbe Ryu
· Hata Ryu
· Hattori Ryu
· Hisahara Ryu
· Ibuki Ryu
· Iga Ryu
· Iida Ryu
· Ise Ryu
· Ishitani Ryu
· Izumo Ryu
· Kanbe Ryu
· Kaneko Ryu
· Kashiwabara Ryu
· Kataoka Ryu
· Kimata Ryu
· Kimura Ryu
· Kotani Ryu
· Kuriyama Ryu
· Kazama Ryu
· Minamoto Ryu
· Mizuhari Ryu
· Momochi Ryu
· Mori Ryu
· Narita Ryu
· Oda Ryu
· Ohkuni Ryu

· Ooyama Ryu

· Otsuka Ryu
· Sakagami Ryu
· Sawada Ryu
· Shima Ryu
· Shindo Ryu
· Sugino Ryu
· Suzuki Ryu
· Taira Ryu
· Toda Ryu
· **Togakure Ryu**
· Toyata Ryu
· Tozawa Ryu
· Tsutsumi Ryu
· Ueno Ryu

Koga Ryu Ninjutsu de la región **Koga (Japón):**

· Byaku Ryu
· Fujiwara Ryu
· Hiryu Ryu
· Isshu Ryu
· Kawachi Yon Tengu Ryu
· Koga Ryu
· Kuruya Ryu
· Otomo Ryu
· Sasaki Ryu
· Shinpi Ryu
· Sugawara Ryu
· Tachibana Hachi Tengu Ryu
· Taira Ryu
· Taro Ryu
· Tatara Ryu
· Tomo Ryu

Otras Escuelas de **BUJUTSU:**

Akiba-Ryu, Ichizen-Ryu
Fundada por Hachisuke Koroku Masakatsu de la región Aichi.
Bizen-Ryu
De la provincia de Okayama
Echizen-Ryu
Echizen (Toyama), Iga-Ninja fundada por Oda Nobunaga
Fukushima-Ryu
Fundada por Nojirijiro Jirouemon Naramisa de la región de Shimano
Fuma-Ryu

Esta escuela fue desarrollada por Fuma Kotaro da región Kanagawa, especializada en guerrilla fundamentalmente rural.

Haguro-Ryu

De la región de Yamagata. Este sistema fue desarrollado por monjes Yamabushi (Shugenja) de las montañas.

Kaji-Ryu

Fundada por Kaji Ominokami Kagehide, desarrollada por un estudiante de Usugi-Ryu, por su relación con Hattori-Ryu de la provincia de Iga.

Koyo-Ryu, Ninko-Ryu, Takeda-Ryu

Desarrollada por Takeda Shingen, príncipe de la provincia de Kai

Kuroda-Ryu

De la región de Fukuoka, desarrollada por la familia Kuroda, cuyo estilo de espada y lanza destacaron.

Kyoto-Ryu

Desarrollada por la familia de Yome Shinzato

Kyushin-Ryu

Sistema para el control de la mente muy desarrollado en la provincia de Iga.

Matsuda-Ryu

De la región de Ibazaki

Matsumoto-Ryu

De la región de Tochigi

Mino-Ryu

De la región de Gifu, se desarrollo durante o período Saito Dosan fue utilizado por los Kurokawa-Ninja de la región de Koga

Nakagawa-Ryu

Desarrollada en el distrito de Aomori. El fundador fue Nakagawa Kohayato

Nanban-Ryu

Del distrito Nagasaki

Natori-Ryu

Fundada por Natori Sanjuro Masatake

Negishi-Ryu

Sistema de lazaa bastante desarrollado

Negoro-Ryu

Fundada por Suginobo Myosan, maestro de armas de pólvora.

Ryusei-Ryu

Saiga-Ryu

También un sistema para uso de armas de pólvora

Satsuma-Ryu

Del distrito de Kagoshima, usado por la familia de los gobernantes Shimazu

Shinto Shobu-Ryu

Takemura-Ryu

Uesugi-Ryu

Fundada por Usami Suruganokami Sadayuki del distrito Niigata, fue usada por Uesugi Kenshin como un servicio secreto de espionaje.

Takeda Ryu

Desarrollad por la familia Takeda.

Yoshitsune-Ryu

Del distrito Fukui, fundado por Minamoto Yoshitsune. Métodos de espionaje desarrollados por Ise Saburo utilizando técnicas de los Yamabushi.

Shinshu-Ryu

Escuela de las ondas transparentes.

Shiro-Ryu

Desarrollada por la familia de Roshiro Kaotto Kawasaki

°Shokumo-Ryu

Escuela de la pequeña araña

Joshu-Ryu

Escuela de las ondas tempestuosas.

Rikuzen-Ryu

Koshu-Ryu

Escuela de los monos salvajes.

Obs.: Las informaciones contenidas en esta apartado fueron reunidas tras una investigación y la información de muchas fuentes.

SANJUROKKEI: Los 36 niveles fundamentales del Ninpô

Un Ninja debía aprender 18 categorías de artes marciales llamadas "**Bugei Juhappan**" (principalmente artes samurái) y para llegar a ser un verdadero especialista, un Ninja debía aprender otras 18 categorías de técnicas secretas llamadas "**Ninja Juhakkei**".

La combinación de ambas categorías formaba los 36 niveles fundamentales del Ninpo, "**Ninpo Sanjurokkei**".

El número 36 es especial porque puede ser separado en 3 y 6, los cuales sumados nos dan el mítico 9. Multiplicando 3 x 6 nos da 18 que es múltiplo de 9 y además sumando el 1 y el 8 también obtenemos 9. Todas las combinaciones dan como resultado el número 9 o números divisibles por 9.

En las artes marciales, especialmente en China, el número 9 tiene un significado muy especial, con dos importantes mensajes; el primero es que si uno usa sus técnicas nunca fallará, y el segundo es que el número 9 indica que la escuela que lo incorpora es muy antigua y completa.

Todo esto no significa que el Ninja estuviese confinado a aprender "solamente" el Sanjurokkei, sino que debía (o debe) aprender cualquier forma o arte posible para tener éxito.

Esto puede ser difícil de entender y para clarificarlo vamos a listar el "Ninja Juhakkei":

1- **Seishinteki Kyoyo :** Refinamiento espiritual

2- **Tai-jutsu:** (incluyendo ju-jutsu, daken-jutsu, koppo-jutsu y kosshi-jutsu) Defensa sin armas y puntos del cuerpo

3- **Biken-jutsu:** (incluye Tanto, Kodachi, Odachi,Ninja to,Itto-jutsu yNito-jutsu) Técnicas de espada y similar

4- **So-jutsu:** Técnicas de lanza

5- **Naginata-jutsu:** Técnicas de alabarda

6- **Bisento-jutsu:** Técnicas de alabarda gigante

7- **Kusarigama-jutsu:** / **Kyoketsu Shoge:** Técnicas de hoz con soga y cadena

8- **Rokushaku Bo-jutsu**: Técnicas de bastón largo

9- **San Jaku Bo-jutsu y Jo-jutsu / Hanbo**: Técnicas de bastón corto y mediano

10-**Shuriken-jutsu y Senban Nage jutsu:** Lanzamiento de hojas

11- **Kisha-jutsu**: Arquería a caballo

12- **Inton-jutsu:** (incluyendo omote / ura Goton y Tenchijin Santon)Técnicas especiales de ocultación y escape.

13- **Hoko-jutsu**: Andamientos y formas dedesplazamiento

14- **Henso-jutsu**: (Shichiho de sanpo gata) Disfraces

14- **Kakushi Buki-jutsu**: (incluyendo Shuko, Sokko, Neko De,etc.) Armas secretas

15- **Ninyaku-jutsu:** Medicinas, drogas, venenos

17- **Gunryaku Heiho:** Estrategias

18- **Tenmon y Chimon**: Estrategias del cielo y la tierra

El "**Bugei Juhappan**", de acuerdo con Watatani Kyoshi, fue introducido por primera vez en Japón a través de los "**Suikoden**", nobles chinos del período Ken En Tei (**Sheng Weng Tei**), los cuales establecieron las 18 categorías que posteriormente se reorganizaron en un libro titulado "**Sansai Zue**", escrito durante la dinastía Ming.

Más tarde, durante el período Edo, el "**Bugei Juhappan**" sufrió tres restructuraciones más.

Aquí algunos ejemplos de lo que incluían: Martillo de combate, Fusta de montar, Escudos, Látigo, Uchimari (juego chino), Lucha con armadura, etc.

En realidad y por todo lo expuesto anteriormente, siempre ha habido bastante confusión en referencia a qué incluye realmente el "**Bugei Juhappan**". De manera más realista podemos clasificarlo de la siguiente manera:

1- **Ju-jutsu o Kenpo:** Defensa sin armas

2- **Ken-jutsu o Gekken-jutsu:** Técnicas de espada

3- **Iai-jutsu o Batto-jutsu:** Técnicas de espada

4- **Kusarifundo-jutsu:** Técnicas de cadena con peso

5- **Kusarigama-jutsu:** Técnicas de hoz con cadena

6- **Bo-jutsu:** Técnicas de bastón largo

7- **So-jutsu:** Técnicas de lanza

8- **Naginata-jutsu:** Técnicas de alabarda

9- **Suiren Natación:** / técnicas en agua

10- **Ba-jutsu:** Montar a caballo

11- **Kisha-jutsu:** Arquería montado a caballo

12- **Jo-jutsu:** Técnicas de bastón mediano

13- **Kyu-jutsu:** Arquería

14- **Yoroi Kumiuchi:** Lucha con armadura

15- **Hojo-jutsu o Hobaku-jutsu:** Técnicas con cuerdas

16- **Jutte-jutsu:** Técnicas con jutte

17- **Ho-jutsu:** Ilusiones, trucos

18- **Nage Ken-jutsu o Shuriken-jutsu:** Técnicas de lanzamiento de hojas

Estas eran las materias principales que un ninja debía saber pero había dos que sobresalían entre el resto como las más importantes: "**Seishinteki Kyoyo**" (refinamiento espiritual), que comprende el corazón, el espíritu y el alma; y el "**Tai-jutsu**" (la defensa sin armas) que comprende el cuerpo y las técnicas físicas. Ambas combinadas producen "poderes milagrosos" y otorgan al practicante el "**Shin Gi Tai Ichi**" (la combinación de corazón, técnica y cuerpo).

Cuando uno ha alcanzado el "**Seishinteki Kyoyo**" es cuando se pueden realizar las estrategias, y si el **Tai-jutsu** se domina, entonces cualquier otro arte marcial puede ser realizado expertamente.

Llegando a nuestro presente, como practicantes de las antiguas artes de Ninjas y Samurais, vemos si prestamos atención a los dos grupos de 18 categorías, que muchas de ellas están presentes en los dos y algunas de ellas pueden ser consideradas en nuestra época como bastante obsoletas o fuera de lugar.

Bushi Dojo es un ente vivo y en continua evolución, totalmente adaptado a su época pero también fiel guardián de la tradición marcial que atesora.

Al mismo tiempo, Bushi Dojo llegó en su momento a un estado de madurez suficiente como para poder decidir sus propios métodos de entrenamiento en las artes que promueve y estudia, paralelamente y sin que ello influya para nada en las directrices y enseñanzas de Hatsumi Sensei y por lo tanto del sistema Bujinkan, que son observadas estrictamente.

Así pues, Bushi Dojo estableció hace años su propia estructuración de los 18 niveles fundamentales, "**Bushi Dojo Ninpo Juhakkei**", formada por una combinación de las 2 estructuras tradicionales adaptada a sus necesidades y deseos. En las categorías que normalmente no se están enseñando hoy en día enla Bujinkan, Bushi Dojo se siente libre de buscar su propio camino en la obtención de las enseñanzas y práctica de las mismas.

BUSHI DOJO NINPO JUKAKKEI

1- **Seishinteki Kyoyo:** Refinamiento espiritual

2- **Tai-jutsu:** (incluyendo ju-jutsu, daken-jutsu, koppo-jutsu y kosshi-jutsu) Defensa sin armas

3- **Biken-jutsu:** (incluye tanto, kodachi, odachi,ninja to,etc) Técnicas de espada y similar

4- **So-jutsu:** Técnicas de lanza

5- **Naginata-jutsu:** Técnicas de alabarda

6- **Kusarigama-jutsu / Kyoketsu Shoge / Jutte:** Técnicas de hoz y cadena / Jutte

7- **Rokushaku Bo-jutsu:** Técnicas de bastón largo

8- **San Jaku Bo-jutsu y Jo-jutsu:** Técnicas de bastón corto y mediano

9- **Shuriken-jutsu y Senban Nage Jutsu:** Lanzamiento de hojas

10- **Inton-jutsu y Henso-jutsu:** Técnicas especiales de ocultación, escape,disfraces, etc.

11- **Hoko-jutsu:** Andamientos y formas dedesplazamiento

12- **Teppo-jutsu:** Armas de fuego

13- **Kakushi Buki-jutsu:** (incluyendo Shuko, Kusarifundo, etc.) Armas secretas

14- **Ninyaku-jutsu:** Medicinas, drogas, venenos

15- **Gunryaku Heiho:** Estrategias

16- **Kyu-jutsu:** Arquería y ballesta

17- **Hojo-jutsu o Hobaku-jutsu:** Técnicas concuerdas

18- **Suiren**: Natación / técnicas en el agua

¿Es el Ninjutsu una senda marcial (Budo) o un arte de guerra (Bujutsu)?"

1.- Una de las confusiones más grandes que ha existido durante décadas sobre este particular gira en torno a la mala comprensión del término **Ninjutsu** (忍 術), que además es una abreviación de **Shinobi no Jutsu** (**忍びの術**), de la misma forma que **Ninja** (**忍者**) es una abreviación de **Shinobi no Mono** (**忍びの者**); pues, sucede que **Ninpo** (**忍法**) plantea ser el equivalente marcial de **Budo** (**武道**) solo que con un aspecto digamos menos estético (sociedad) y más místico (espiritualidad). Donde Budo se basa en **Tao** (**道**: el camino, lo correcto) Ninpo se basa en **Nin** (**忍**: la paciencia, la perseverancia). En este punto Budo y Ninpo son sendas marciales, mientras que Ninjutsu y Bujutsu son técnicas pragmáticas de

guerra, ya que **Jutsu** (術) es técnico, tecnológico y se refiere a "arte" en el sentido de "perfección"; como cuando se dice: "el arte de (hacer cualquier cosa)", o: "una obra de arte" para referirnos a una obra perfecta. En resumen: **Ninjutsu** es un arte de guerra y **Ninpo** es una doctrina marcial o arte marcial.

2.- En la antigüedad nació como un arte de guerra, incluso los **Bushi** (Samurai's) no se adentraban en el aspecto filosófico, pues algunos creían en el Shinto, otros en el Budhismo **Zen**; fue hasta pasados los períodos de guerras internas constantes, cuando se dio una relativa paz, cuando comenzaron a florecer los estilos, a codificarse las técnicas, y a buscar en las artes de guerra una vida para la auto-realización personal, no como un fin, sino como un medio para encontrar la armonía con el entorno… El Ninpo es la senda marcial, el Ninjutsu es el arte de guerra…

3.- Podemos agregar que ese período que menciona la respuesta número 2 se corresponde con la transición de la que habla la respuesta número 1 y se ubican en la Era Tokugawa, también conocido como Período Edo, (1603-1868) que por más de 250 años cerró las fronteras del Japón aislándola del resto del mundo.

En términos de Ninjutsu: Mientras que al Periodo Senkoku (1467-1603) se le conoce como "La Edad de Oro del Ninjutsu" al Periodo Edo (1603-1868) se le conoce como su declive, puesto a que éste periodo en particular se corresponde con el fin de las guerras y el tiempo de paz que le caracterizó hasta la llegada del Coronel Perry a las costas niponas en 1853, cuando se inicia la transición a la Era Meiji que se consolida en 1868 (fin del Periodo Edo).

Durante el Periodo Edo (Era Tokugawa) Japón vivió un tiempo importante de paz, habían cesado las guerras y entonces la sociedad en general (incluida la clase Samurai) fue cambiando paulatinamente dando paso a nuevos usos y nuevas formas de cultura y convivencia. Por ejemplo, aparecieron las Geisha y la Ceremonia del Té y entre otras cosas, las artes marciales como las conocemos hoy en día. Puede decirse que la forma de gobierno se tornó menos militar y más política y esto afectó enormemente a todos por igual. Bushi y Shinobi incluidos, que pasaron de ser soldados activos a cumplir con otras actividades más acordes con los cambios que se estaban dando.

Ninjutsu Histórico

Hay una tendencia de llamar Ninjutsu al Ninpo y esto ha sido en parte la razón de la confusión que gira en torno a este concepto.

Ninjutsu es algo muy antiguo mientras que Ninpo es moderno. A las artes marciales antiguas se les llama **Koryu**, mientras que a las artes marciales

modernas se les llama **Gendai Budo**. El momento histórico donde se hace la diferencia entre uno y otro es el final de la Era Tokugawa y el inicio de la Era Meiji, que es 1868.

Todo lo que se estableció antes de la Era Meiji es Koryu y todo lo establecido luego es Gendai Budo. Bueno, **Ninjutsu es Koryu** y **Ninpo es Gendai Budo**. En el pasado nadie hablaba de Ninjutsu porque era el secreto mejor guardado de cualquier ejército pero ahora todos hablan de Ninpo porque es un arte marcial popular que se practica en todo el mundo, pero a su vez es "mal-llamado" Ninjutsu y por eso también existe el término "Neo Ninjutsu" o "Gendai Ninjutsu" para referirse Ninpo como "ninjutsu moderno".

Ninpo se presenta como arte marcial porque el **Ninjutsu** no puede hacerlo. Todo lo que se hace en **Ninjutsu** es ilegal y eso no lo enseñan en ningún **Dojo** actual. Cualquier lugar donde enseñen **Ninjutsu** sin la autorización expresa del Estado sería tachado de escuela terrorista. Así de simple...

En cambio **Ninpo** tiene muchos elementos de artes marciales y por eso es un arte marcial. ¿Que en **Ninpo** hay elementos de **Ninjutsu**? ¡Claro que sí...! Pero son los elementos que tienen que ver con el movimiento corporal, el escape y la supervivencia en la naturaleza. Más de eso, nada. Y si no es así, que demuestren lo contrario para que tú veas como en seguida les caen encima los Organismos de Seguridad Nacional.

Lo que se puede aprender en la actualidad sobre Ninjutsu es de naturaleza histórica debido a que hoy en día existen nuevas tecnologías y dichas técnicas de Ninjutsu son consideradas inofensivas por obsoletas. Por ejemplo, de nada te sirve andar rodando por un bosque de noche cuando hoy en día existen dispositivos de visión nocturna con sensores de calor con los que te pueden detectar sin siquiera levantarse de sus asientos. O sea, todo es diferente ahora. Y el que no quiera comprender esto es asunto suyo.

Ninjutsu comprende habilidades y técnicas de: infiltración, espionaje, sabotaje, escape, supervivencia, asesinato, venenos, bombas caseras y muchos temas esotéricos prohibidos y pergaminos secretos para el practicante occidental que desconocemos hoy en día, entre otros. Mientras que el **Ninpo** sí incluye algunos elementos de **Ninjutsu** (supervivencia, escape) y **Bugei** (arte marcial samurái) además artes marciales de combate armado (BuJutsu, Kobudo) y desarmado (Taijutsu, Ju Jutsu) entre otros, y también filosofía.

Para ser un Shinobi había que nacer en aquellas familias Ninjas de Koga e Iga que eran las importantes por supuesto existían más pero de menor relevancia.

Partiendo del gran maestro **Takamatsu** sensei de sobra conocido por todos los practicantes de ninjutsu, descubriremos sus más apreciados alumnos tales como:

-Yasuichiro Tatsuta.

-Fumio Akimoto.

-Koki Akimoto.

-Nangaku Iwami.

-Koshiro kiba.

-Masaharu Kimura.

-Seiji Kimura.

-Masaaki Hatsumi.

-Shoto Tanemura.

-Yoshiro Fukumoto.

-Ueno Takashi (padre de Inomura)

¡Sorpresa! 11 alumnos de Takamatsu, seguro que alguno no se lo cree y otros que lo crean dirán pero Hatsumi fue el elegido fue el escogido por Takamatsu para poder representar al **ninjutsu** de **Iga** (aun que existan muchos mas) y formar la Bujinkan.

Si y no, quien en realidad escogió a Hatsumi fue **Fumio Akimoto** que era el alumno mas aventajado de Takamatsu quien poseía junto con todos los demás los diferentes **Menkyo Kaiden** (certificados avanzados de estudios) pero al ser este de una edad ya avanzada se decidio entregar a **Hatsumi** la responsabilidad de difundir el ninjutsu de iga a la comunidad.

Aunque los más tradicionalistas desistieron del empeño, **Hatsumi y Tanemura** se unieron y formaron la **bujinkan**, de esta organización Tanemura decidió separarse por que después de hablar y reflexionar largas horas con la viuda de Takamatsu y de explicarle los motivos de su separación, la que consideraba los cometidos de la Bujinkan fuera de todo sentido espiritual relacionado con las enseñanzas de Takamatsu, recibió permiso para rezar y meditar ante la tumba del gran maestro y de esta forma surgio la separación y así unido a **Koki Akimoto, Shoto Tanemura** fundo la **Genbukan**.

¿La gran pregunta de hoy en día, nacieron los máximos representantes del "**NINJUTSU**" ósea los llamados **soke** de nuestros días de familias ninjas?

Por duro que parezca la respuesta verdadera es "**no**"

- **Jinichi Kawakami** comenzó su entrenamiento cuando tenía 6 años y no pertenecía a ninguna familia ninja, fue cuando conoció a su maestro **Masazo Ishida** maestro de la 21ª generación de ninjutsu Koka Ryu Ban-To. Los ancestros de Ishida eran de origen Samurái.

- **Masaaki Hatsumi** comenzó a estudiar con el legendario maestro **Toshitsugu Takamatsu** a los 26 años de edad. Desde pequeño su padre lo instó a la práctica de las **artes marciales** practicando judo, **karate** estilo Shito Ryu, Daito Ryu Aikijujutsu (antecesor del Aikido), y hasta boxeo occidental entre **otras**, pero estas no lo satisfacían. Fue cuando conoció a Takamatsu se dio cuenta que era lo que buscaba entreno hasta cuando aprobó mediante el Sakki Jutsu (técnica de percepción de peligro), el cual Hatsumi superó, en vista de lo cual Takamatsu le entregó los pergaminos correspondientes a nueve artes marciales antiguas practicadas tanto por los shinobis /ninjas como por los guerreros samuráis.

    - "**Budô Taijutsu**" Es un término genérico creado por **Hatsumi** Sôke.

    - El **Tenchijin**. Hatsumi Sôke nunca lo estudió bajo la tutela de Takamatsu.

"No hay peor ciego que el que no quiere ver"

La evidencia está allí:

- **Bujinkan Ninpo-Taijutsu** (que ahora es Budo-taijutsu): del Sokke **Masaaki Hatsumi.**

- **Genbukan Ninpo Bugei**: de **Shoto Tanemura** primo de Hatsumi.

- **Jissen Kobudo Jinenkan** (Togakure-ryu Ninpo) de **Manaka Sensei** alumno aventajado de Hatsumi

- Ni siquiera **Stephen Hayes** dice que enseña Ninjutsu sino "una actualización de **Togakure-ryu**" que él mismo creó y que es aplicable en las calles. Lo llamó: **Toshindo**.

De hecho, hay un documental de **Discovery Channel** donde unos científicos estudian varias habilidades del Ninja y solicitaron la colaboración de Hayes para que efectuara una infiltración con los métodos de Ninjutsu y lo que él hizo nada tiene que ver con un arte marcial de combate: Él se hizo pasar por uno de los técnicos del documental, hizo creer a los custodios -de donde debía infiltrarse- que había problemas técnicos con las cámaras y poco a poco fue ganando su confianza. Llegó el momento en que pudo acercarse lo suficiente al objetivo y ejecutó la misión, que consistía en quitarle la gorra al rehén del simulacro. (La contra-parte fue un grupo comando de choque que ingresó abruptamente al recinto y tomó por la fuerza a los secuestradores luego de vencerles en un enfrentamiento armado simulado. O sea, muy distinto al Ninjutsu...)

Ninja Seishin Reflexiones

Por Juan Hombre

“Para enseñar el verdadero camino, uno debe estar dispuesto primero a recorrerlo”

Como puede un artista marcial, y en este caso **ninja**, que sienta el autentico espíritu del guerrero, ser tan hipócrita para aceptar esos títulos que además de desprestigiar nuestro propio arte, representan una total falta de respeto hacia todas las artes marciales. Seamos serios señores y entrenemos con sinceridad, ¿Por qué? Que será de vosotros cuando lleguéis a 10° dan en apenas siete años, ¡si! en tan solo siete años.

Conozco a algunos que lo han conseguido antes.

Todos sabemos como uno de los actuales lideres de la **bujinkan** en Europa, fue a Japón en el año 1988 siendo 1° dan y regreso en tan solo dos semanas 4° dan y en la actualidad en solo 5 años posee ya 9° dan ¿Qué ocurre? ¿Qué clase de misterio hermético envuelve esta serie de conocimientos secretos **Ninja**, para que en tan solo 5 años alcanzar el alto nivel que representa un 9° dan? ¡Ha! Que los grados de la bujinkan son tan solos debido a la bondad y espiritualidad o formas de armar el **ninjutsu**; quiero recordar aquí que conozco a varios 10° dan occidentales **Bujinkan** y por cierto considero, que desde mi humilde punto de vista (que por supuesto puedo estar equivocado), que desconocen lo que significa la palabra humildad y respeto, ambas tan unidas a “corazón”.

¡Nunca¡ es la respuesta de estos lideres y aunque alguno de ellos,- no todos- reconocen que esto es una verdadera falta de respeto a las demás artes marciales y se excusan en que a partir de ahora las cosas cambiaran y sus alumnos responderán ante esa demanda de seriedad que ellos nunca fueron capaces de dar, ¡ha, Shidoshi! Os creeis que vuestros alumnos no son tan listos como vosotros; pues si: y se dan casos de cinturones verdes que viajan a Japón y vuelven al cabo de dos semanas con un 3° dan. Conozco a varios y dos de ellos dentro de su respeto al arte **ninja** han abandonado el **Ninjutsu Bujinkan.**

Nota: con esto no se quiere desanimar a nadie que practique el estilo del **Ninpo Taijutsu (bujinkan),** si no que conozcan la realidad que siempre ha estado disfrazada con nombres o títulos que corresponden a épocas pasadas y que nada tiene que ver con la realidad actual, por más que se muestre en personajes pintorescos en la actualidad.

Y por ultimo el reconocimiento por la difusión a través del mundo del arte del SHINOBI fue gracias a los primeros libros del soke **Masaaki Hatsumi**.

Toshitsugu Takamatsu padre del Ninpo actual.

Bujinkan:

Dirigido por el **DR Hatsumi Masaaki**, sucesor directo de Takamatsu Sensei, la **Bujinkan** está compuesto por nueve sistemas clásicos separados, cuya esencia se combina para crear un método general de enseñanza, centrado en los principios recogidos por Hatsumi Sensei a partir de varios linajes (así como una serie de otros en los que se ha entrenado, como Asayama Ichiden Ryu y Bokuden Ryu). El enfoque en Bujinkan está en el desarrollo de habilidades y flujo, y los métodos y armas más modernos son más comunes aquí que en las otras organizaciones. Sin embargo, debido a la falta de un plan de estudios estructurado, existe una mayor variación entre los principales maestros de Bujinkan, lo mas criticado de este estilo es la forma $$$$ de conseguir los grados, existiendo en la actualidad shidoshis adultos- jovenes con grados que se conseguirían en muchos años.

Soke (Grande Maestre) confirmado de los siguientes Ryu:

- **Togakure Ryu Ninpo**
- **Gyokku Ryu Koshijutsu**
- **Kukishinden Ryu Taijutsu**
- **Shindenfudo Ryu Daken Taijutsu**
- **Gyokushin Ryu Ninpo**
- **Koto Ryu Koppojutsu**
- **Takagi Yoshin Ryu Jutaijutsu**
- **Gikan Ryu Koppojutsu**
- **Kumogakure Ryu Ninpo**

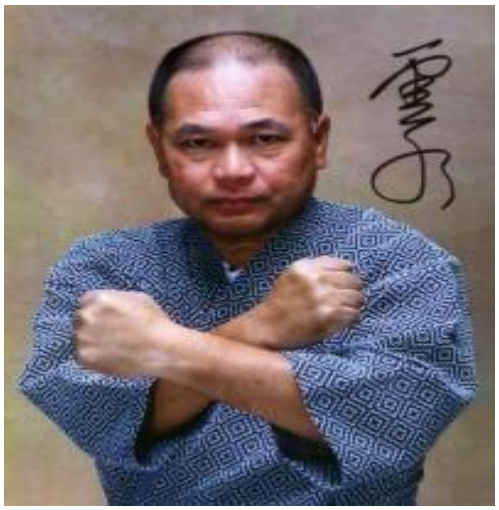
Genbukan:

Este fue formado por **Tanemura Sensei**, ex vicepresidente de Bujinkan, y en ese momento es el miembro mejor clasificado en el 8º Dan. Debido a razones de poca importancia aquí, Tanemura dejó el Bujinkan (y su primo, Hatsumi Sensei) en marzo de 1984, y en noviembre fundó formalmente el Genbukan. Pasó una gran cantidad de tiempo promoviendo sus estudios con muchos ex alumnos de Takamatsu Sensei, obteniendo Menkyo Kaiden (maestría completa) y Soke-ship (Jefe de sistema / familia) para varios sistemas. A principios de los años 90.

Tanemura Sensei estableció el Kokusai Jujutsu Renmei (KJJR) para enseñar los sistemas de "samurai" Jujutsu por separado de los sistemas relacionados con Ninpo. La mayoría de las escuelas de Genbukan ofrecen ambas, pero algunas solo ofrecen Ninpo. El enfoque en Genbukan está en la transmisión correcta de las escuelas tradicionales, lo que lleva a un mayor nivel de cumplimiento de las normas que se encuentran en Bujinkan. También hay un conjunto de reglas muy estricto impuesto en el Genbukan. Sus enseñanzas incluyen los sistemas de Bujinkan (de Hatsumi Sensei), así como líneas alternativas para varios Ryu. Una organización muy tradicional, sólidamente entrenada. Sin embargo, una vez más, como no todas las escuelas son para todos.

Soke (Grande Maestro) confirmado de los siguientes Ryu:

- **Yakyu Shingan-Ryu**
- **Asayama Ichiden-Ryu / Asayama Ryu JuJitsu**
- **Takagi Yoshin Ryu**
- **Kukishin Ryu Jujutsu**
- **Shinden Tatara-Ryu**



Jinenkan:

Formado por **Manaka Sensei**, el primer alumno de Hatsumi Sensei, en 1996, está compuesto por los seis sistemas principalmente enseñados por Bujinkan (**Togakure Ryu, Koto Ryu, Gyokko Ryu, Takagi Yoshin Ryu, Kukishinden Ryu y Shinden Fudo Ryu**), así como el Jinen Ryu, fundado por Manaka Sensei, y centrado en la espada y el jutte. El énfasis de Jinenkan es la enseñanza correcta de las escuelas tal como aparecen en los rollos, en el orden correcto. Una vez más, los estándares se mantienen altos y la sensación es muy tradicional. Las escuelas Jinenkan son menos comunes que las otras organizaciones importantes, y nuevamente uno de los factores más importantes será el instructor individual. Algunos, como Adam Mitchell (que publica aquí en ocasiones) exploran otras áreas que no están cubiertas en los pergaminos formales (hay un gran hilo con un enlace a un clip sobre su acercamiento a ne-waza, o combate terrestre aquí), dando un poco más libertad, otros se apegarán muy estrictamente a los rollos mismos.

¿Qué porcentaje de Ninjutsu posee el Ninpo Taijutsu?

El de la **Togakure ryu** es el primero de los pergaminos **Bujinkan**. Las nueve escuelas de Bujinkan se desglosan en **3 ryus de ninpo y seis ryus de Samurái.**

La de Togakure es en la actualidad, la única de las tres tradiciones de **Ninjutsu** que se enseña. Debido a que hay poca información disponible sobre las otras dos tradiciones “**Kumogakure Ryu**” y “**Gyokushin Ryu**”.

El Campamento shinobi

A la hora de cargar la mochila cada kilo cuenta

No necesariamente todo lo que esta en la lista es lo que se tiene que llevar, si no mas bien, lo que uno debe de tener y saber que cosa llevar según el sitio a donde queramos ir. Así que debes saber realmente que escoger para llevar en tu espalda.

Componentes básicos de un buen campamento

- Selección del lugar
- Provisión de agua
- Leña
- Servicios sanitarios
- Refugio
- Construcción del fuego
- Herramientas
- Comida
- Turnos de vigilancia
- Desarrollo de las actividades programadas

En y alrededor del campamento

- Carpa (adecuada al lugar con estacas y líneas de anclaje).
- Kit de reparación de carpa.
- Sacos de dormir (adecuados a la temperatura del lugar).
- Colchón de aire o colchoneta.
- Kit de reparación de colchoneta.
- Mochila (según capacidad de carga).
- Bastones de trekking opcional.
- Linterna frontal (con pilas o baterías de cambio).
- Linterna de mano.
- Pastillas purificadoras.
- Cuchillo de camping (ojala táctico).
- Herramienta multiuso.
- Machete u hacha (ambos).

ROPA Y CALZADO

- Camiseta que absorba humedad.
- Ropa interior térmica.
- Pantalones de secado rápido.
- Camisas de manga larga o leñadora (para el sol, insectos, frio).
- Gorro para el sol (jockey) y gorro para la noche (patrullas).
- Botas o zapatillas trekking. (si puede).
- Guantes.
- Ropa impermeable.

Cocina

- Fósforos/encendedor (Cerillos).
- Cocinilla y parrilla para la fogata.
- Utensilios personales de cocina y plato plástico.
- Botella o termo para caliente fríos.
- Abrebotellas / sacacorchos.
- Bolsas de basura.
- Botellas de agua.

Comida

- Cereales.
- Barras energéticas.
- Bebidas embotelladas o en latas.
- Enlatados (Pescados/mariscos).
- Frutas (frescas y secas).
- Verduras (tomates/lechuga).
- Chocolate/dulces.

*Usar esteros o riachuelos para conservar helados y sobre el agua, dentro de un Cooler los alimentos, frutas, verduras, bebidas etc.

Artículos personales

- Papel higiénico.
- Protector solar.
- Shampoo.
- Toalla/jabón.
- Pasta dental/cepillo.
- Espejo.
- Desodorante barra.
- Peine o peineta/artículos de baño.
- Botiquín primeros Auxilios.

Otros artículos

- Cámara fotográfica.
- Binoculares/monocular
- Brújula.
- Silbatos de emergencia.
- Mapas.
- Manual de supervivencia.
- Cuaderno y bolígrafo.
- Radio portátil con auriculares.
- Teléfono móvil.

Consideren la posibilidad de ayudar a los jóvenes a prepararse para ir al campamento enseñándoles habilidades básicas.

- Cómo hacer una hoguera para cocinar de forma segura.
- Cómo montar y desmontar una tienda de campaña.
- Cómo preparar y cocinar alimentos al aire libre.
- Primeros auxilios básicos.
- Cómo mantenerse a salvo en la naturaleza (qué hacer si se pierden etc.).
- Ropa apropiada para el clima y el entorno.
- Cómo respetar el medio ambiente y la vida silvestre.

ACTIVIDADES: estas están encaminadas a desarrollar y potencializar el trabajo en equipo los deportes de aventura, y el aprovechamiento del tiempo libre, bajo elmétodo experiencial, como son: rappel, ejercicios nocturnos, evasión y escape etc.

Recomendaciones:

- Los participantes llevaran una muda completa para cambio, implementos de aseo, documentos de identificación.

- Realizar una planilla de los estudiantes, con información sobre: nombre, cedula de identidad, N° celular, impedimentos físicos, medicamentos si los consume.

- Una bolsa de basura pequeña para el traslado en bus.

- Recomendamos a los participantes el uso de celulares, el cual será bajo su responsabilidad y cuidado.

IMPORTANTE: elementos para la recolección de las basuras dentro y fuera del lugar de campamento.

LA CARPA

La carpa es un elemento imprescindible para el acampe de un gotompo. Es el hogar de la misma durante los días de campamento y por lo tanto se la debe cuidar y mantener en perfecto estado de higiene y orden. Por lo expuesto es necesario que sea lo más cómoda posible para que los participantes se sientan bien a gusto. Las cualidades generales de una buena carpa son: protección contra la lluvia, el viento, los insectos, amplitud, altura del techo y peso.

Es conveniente que cada uno tenga su propia carpa, la que debe seleccionarse por su diseño material para que cumpla la mayor parte de los requisitos que fijan las necesidades.

Armado de la Carpa

Antes de armar la carpa se deben tener en cuenta algunos factores:

☐ No se debe armar en lugares privados sin previo aviso y autorización del dueño.
☐ El terreno debe ser lo más alto y plano posible; de esta manera se obtendrá un suelo seco y se evitarán inundaciones en caso de lluvias.
☐ No se debe armar una carpa muy cerca del río, arroyo, etc., ya que el suelo es húmedo y además, en caso de tormenta pueden crecer repentinamente.
☐ No armar la carpa dentro de un bosque o bajo grandes árboles que se puedan caer o desgajar.
☐ Las puertas deban quedar orientadas en lo posible hacia el NE, para que el sol ilumine la carpa por la mañana y la deje en sombras por la tarde.
☐ Evitar que la puerta de la carpa se oriente hacia el sur, ya que de allí provienen los fuertes vientos.

Armado

Un buen alumno debe seguir los consejos del instructor “limpia bien el sitio donde pondrás la carpa; retira todas las piedras, ramas y raíces; pueden parecer pequeñas durante el día, pero una piedrecilla en la espalda se sentirá crecer y molestará durante toda la noche”.

Desempacar la carpa, extenderla en el lugar elegido y con los cierres cerrados clavar las estacas de los extremos del piso (tener en cuenta que una vez clavada la primera se debe colocar la que está en diagonal y de la misma manera se clavan los 2 restantes cuidando de que no quede arrugando el piso). Abrir los cierres y colocar los parantes estirando sus respectivos vientos. Cerrar nuevamente los cierres y estirar los vientos de las puntas siguiendo el mismo orden que con las estacas del piso. Colocar el resto de los vientos y una vez armada, si es necesario, enderezar la carpa aflojando o estirando los vientos laterales. Colocar el sobre techo de la misma manera.

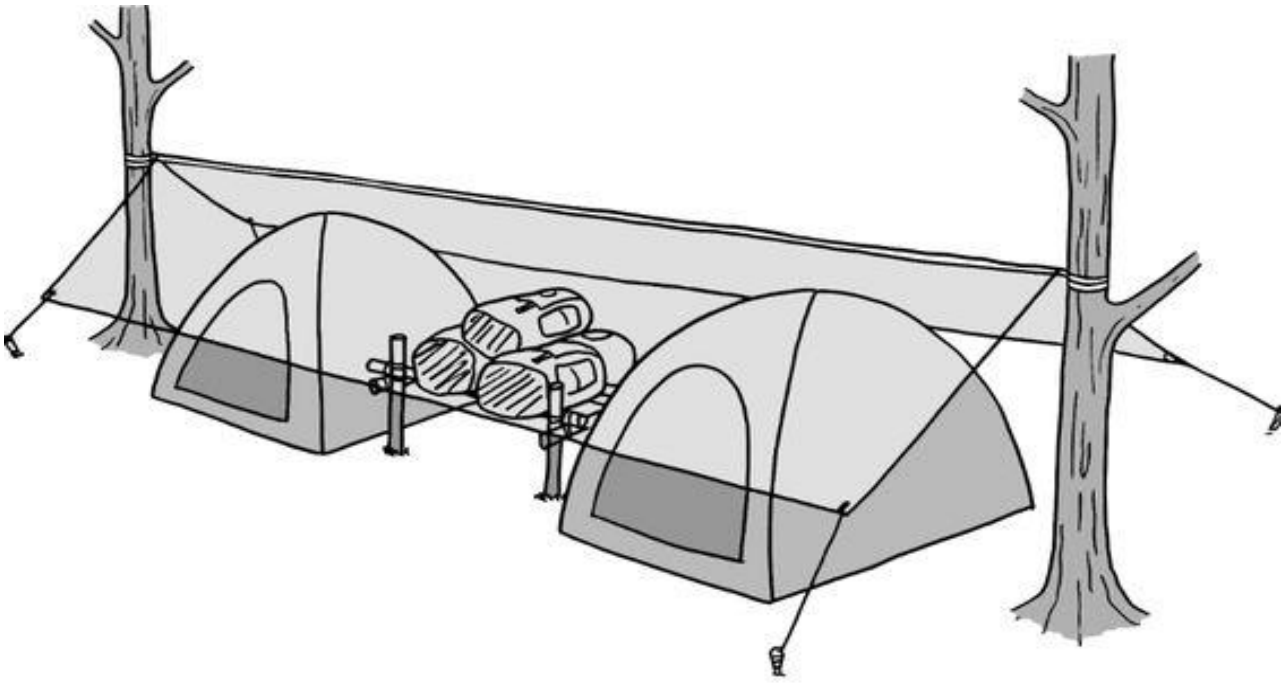
Una vez que se termina de armar, se debe cavar una canaleta de unos 10 cm. De profundidad alrededor de la carpa. Dicha canaleta evitará la entrada de agua en los días de lluvia; es aconsejable no poner la tierra sacada de la zanja del lado interno ya que la misma humedecerá los costados de la carpa.

La canaleta deberá desagotar en un pozo a una distancia prudencial de la carpa, aprovechando si es posible, una pendiente natural.

Desarme y Empaque

Seguir los mismos pasos que para armarla pero a la inversa, teniendo la precaución de guardar las estacas en el momento de sacarlas para evitar que se pierdan.

Los dobleces deben hacerse en lo posible siguiendo las costuras, porque estos son los puntos más fuertes. Las estacas deben limpiarse bien de barro y la carpa debe estar seca y limpia para que al guardarla no se arruine con la humedad. En caso de permanecer guardada durante un cierto tiempo, se aconseja ventilarla periódicamente.



LA MOCHILA

Así como la carpa es indispensable para el gotompo, en los campamentos, la mochila es de mucha utilidad para cada uno de los participantes. Ella hará más aliviada las caminatas ayudando a transportar el equipo personal y de ninjutsu, ahorrando esfuerzos inútiles y aligerando la marcha. Una buena mochila debe ser fuerte, amplia, impermeable y debe tener las correas anchas para que no lastimen los hombros.

Cada alumno elegirá el modelo de acuerdo a sus preferencias personales teniendo en cuenta que esta debe adaptarse bien a sus hombros y espalda, sin que se mueva hacia los costados o se cuelgue hacia atrás, etc.

Armado de la Mochila

Para armar la mochila se deben tener en cuenta las siguientes reglas:

☐ El material más blando debe ponerse en la parte de la mochila que descansa contra la espalda de quien la lleva.
☐ Debe haber un lugar definido para cada parte del equipo.
☐ El equipo general, se deba guardar por separado.
☐ Los artículos pequeños no se deben dejar sueltos porque se pierden en el interior de la mochila.

☐ En los bolsillos exteriores deben dejarse los objetos que se pueden necesitar de urgencia.
☐ La ropa de lluvia debe estar a mano.
☐ La mochila no debe vibrar al moverse y debe quedar con el peso equilibrado.
☐ Deben evitarse los artículos de loza o de vidrio.
☐ La mochila llena no debe pasar el 20% del peso del cuerpo de quien la carga.
☐ Los artículos de uso semejante se deben guardar juntos, preferentemente en bolsas.
☐ Todo el equipo debe ir dentro de la mochila.

Muy Importante

Al armar una mochila se debe recordar que los objetos de poco uso irán en el fondo y los más usados estarán más a mano, en los bolsillos exteriores irán los objetos que se puedan necesitar en la caminata, como por ejemplo la linterna, la brújula, el botiquín, etc.

No olvidar que los objetos que cuelgan fuera de la mochila no sólo serán molestos durante la caminata y se podrán estropear o romper al apoyar la mochila en el suelo, sino que también darán una imagen de desprolijidad que no es digna de un alumno.

BOLSA O SACO DE DORMIR

Es una parte primordial del equipo de campamento, ya que el abrigo que se debe poseer al descansar es fundamental en la vida al aire libre; de lo contrario la noche puede resultar interminable, provocando esto un mal dormir y como consecuencia no reposar las siete u ocho horas diarias necesarias para obtener un rendimiento óptimo tanto físico como mental en las actividades que debamos realizar.

Existe en plaza gran variedad de bolsas de dormir tanto en su forma como en su constitución. Las hay de tela de avión, o de cualquier otra tela. Es ideal que esta sea impermeable para proteger de la humedad del suelo y del agua que puede introducirse en la carpa en días de fuertes lluvias.

Si la bolsa no es impermeable conviene adicionar al equipo un nylon o plástico. Se utilizará para colocarlo debajo de la bolsa e impedir así el paso de la humedad del suelo o para envolverla y aislarla del contacto con el agua.

El relleno puede ser de duvet (pluma de ganso muy bien seleccionados), o de fibras sintéticas. Las primeras son ideales por su abrigo, pero es por su constitución que se torna de muy alto costo con respecto a las demás.

Como no siempre es posible contar con un artículo como este, uno mismo puede fabricarse, con elementos que se encuentran en todos los hogares, una muy eficiente bolsa de dormir y además económica. Los elementos a utilizar son una frazada y una sábana.

Modo de Armado

Se toma una frazada lo más abrigada posible y una sábana, superponiendo ambas. Se doblan por el medio y se hacen coincidir los bordes extremos. Luego se cose, con hilo muy resistente. En el lado mayor puede dejarse un sector sin coser para permitir un cómodo acceso a su interior. Puede también realizarse sin sábana o con sábana desmontable para una mejor limpieza. De esta manera se soluciona fácilmente el problema de la bolsa de dormir.

EL HACHA Y ALGUNAS NOCIONES DEL TROZADOR

El hacha es uno de los elementos más usados en un gotompo; en cada oportunidad que se presenta, el alumno quiere hacer uso de ella, llevarla, tenerla.

Se hablará primero de las partes, pues ellas son comunes a todos los tipos de hacha:

☐ Hierro: debemos tener en cuenta que sea templado y no fundido.
☐ Filo: existen hachas de uno y dos filos; las de doble filo los alumnos no las usan, ya que son extremadamente peligrosas, más peligrosas que un arma y extremadamente delicadas de manejar.

☐ Cabo o mango: puede ser de diferente material: madera (tradicional) o de metal unida al hierro. Cada uno de estos tipos posee sus bondades y depende de la preferencia de cada uno.
☐ Cuña: sirve para asegurar el mango y es de madera o metal.
☐ Ojo: abertura que posee el hierro y por donde pasa el mango.

Hacha tactica tambien usada en el combate cuerpo a cuerpo

Tipos de Hacha

El alumno puede usar dos tipos de hacha, el hacha de mano cuyo peso aproximado es de 700 grs., o el hacha de tumbo que pesa entre 1,5 Kg. y 3 Kg. Existen hachas que son de una sola pieza como se ve en las figuras 2 y 3.

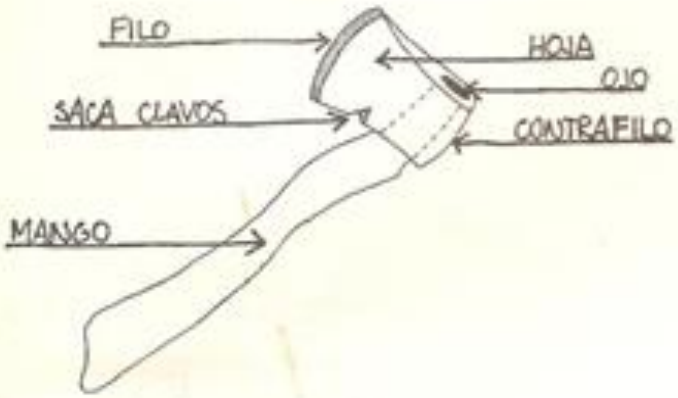
Mantenimiento

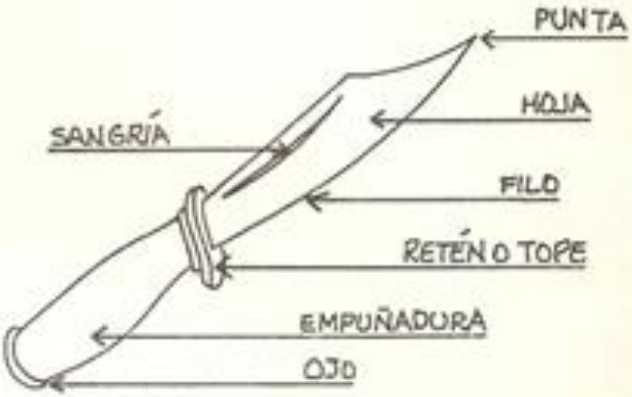
Al elegir un hacha se debe tener en cuenta algunos detalles para que su vida larga y útil para los alumnos. Thurman, que fuera por muchos años jefe de Campo de Gilwell Park, cuenta que tuvo hachas en uso por más de 30 años. Por eso debemos tener en cuenta que la madera del mango no tenga nudos, porque a la larga se rompen por esta falla en la madera. Otro detalle es que sea equilibrada, o sea que exista relación directa entre el peso del hierro y el del mango; para ello, se debe probar el hacha como dispone la fig. 5, es allí donde se encuentra el punto de equilibrio. Un detalle para evitar que se partan los mangos es que su pie tenga la forma que muestra la fig. 6.

Si el mango se quiebra hay que retirarlo con sumo cuidado para evitar que el ojo del hierro se resienta y si se rompe cerca del hierro hacer como enseña la fig. 7, ayudado por una estaca de madera.

HACHA Y CUCHILLO

•PARTES DEL HACHA Y DEL CUCHILLO





•AFILA TU HACHA

A) USA UNA LIMA.

B) LIMA DESDE EL FILO HACIA EL CONTRAFILO, MANTENIENDO EL HACHA MOJADA DURANTE EL PROCESO.

C) HAZ LO MISMO EN AMBOS LADOS.

D) DESPUÉS, USA UNA PIEDRA DE AFILAR Y PULE LA HOJA, MOVIENDO LA PIEDRA EN FORMA CIRCULAR DESDE EL CENTRO HACIA LOS EXTREMOS. EL HACHA DEBE ESTAR HÚMEDA.

NOTA:

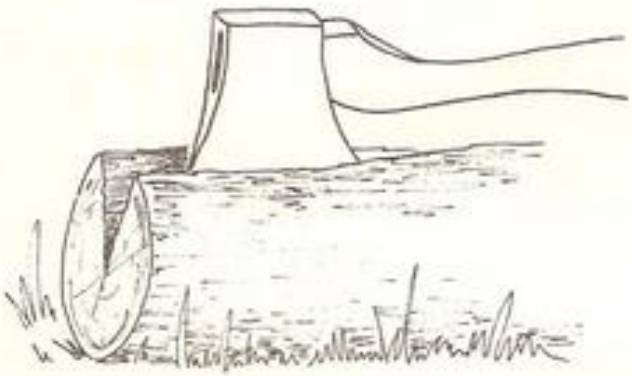
ASEGÚRATE DE QUE EL FILO ESTÉ EN LÍNEA CON EL CENTRO DEL MANGO.
EL MANGO DEBE SER DE MADERA MUY DURA.

- **COMO MANTENER EL HACHA EN BUENAS CONDICIONES**
- **PRECAUCIONES**

NUNCA DEJES TU HACHA TIRADA EN EL SUELO, PORQUE LA HUMEDAD OXIDA EL HIERRO Y ADEMÁS ES PELIGROSO, PORQUE ALGUIEN PUEDE HERIRSE CON ELLA.

MALO →

NUNCA DEBES CLAVAR EL HACHA EN LA TIERRA, PORQUE LAS PIEDRAS CONTENIDAS EN ÉSTA PUEDEN MELLAR EL HIERRO.



BUENO

LAS HACHAS DEBEN ESTAR SUJETAS EN SUS FUNDAS DE CUERO O CLAVADAS EN UN TRONCO DE MADERA SECA Y CON TODO EL FILO ENTERRADO (SI QUEDA PARTE DEL FILO AFUERA, PUEDE SER PELIGROSO).

RECUERDA: PARA MANTENER LA ELASTICIDAD DEL MANGO, FRÓTALO CON ACEITE DE LINAZA; TEN SIEMPRE EN CUENTA QUE EN TIEMPOS DE LLUVIA DEBES DEJAR BIEN SECA TU HACHA. CUANDO NO LA VAYAS A UTILIZAR DURANTE VARIOS MESES, ENGRÁSALA LIGERAMENTE Y DÉJALA EN SU ESTUCHE; EN CASO DE NO TENER UNO, SIMPLEMENTE ENVUÉLVELA EN PAPEL DE DIARIO.

- **TU CUCHILLO**

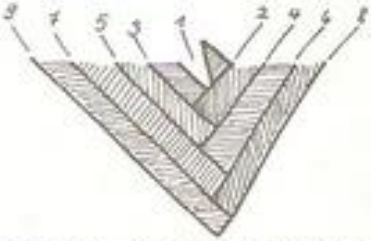
ES EL AMIGO INFALTABLE DE TODO ACAMPADOR. PERO RECUERDA: NUNCA LO DEJES POR AHÍ TIRADO, PORQUE AL IGUAL QUE EL HACHA, SE PUEDE OXIDAR CON LA HUMEDAD, SE TE PUEDE MELLAR Y, LO MÁS IMPORTANTE, PUEDES HERIR O HERIRTE. SIEMPRE DEBES DEJARLO EN SU FUNDA Y NUNCA TIRARLO A UN ÁRBOL Y MENOS A UNA PERSONA.

- **PARA AFILARLO** USA EL MISMO SISTEMA QUE CON EL HACHA.

HACHA Y CUCHILLO

• COMO UTILIZAR EL HACHA

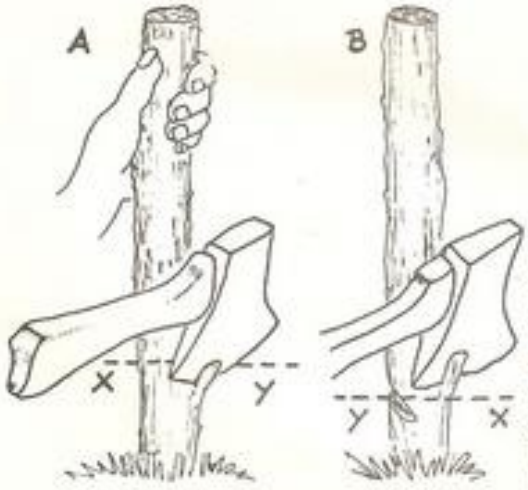
NO ATACAR EL TROZO DE LEÑA PERPENDICULARMENTE A SU SUPERFICIE, SINO BAJO UN ÁNGULO DE 60° APROXIMADAMENTE.



CADA Nº SIMBOLIZA LOS HACHAZOS Y LA DIRECCIÓN EN QUE SE CORTA. ES LA MANERA CORRECTA SIEMPRE HAY QUE GOLPEAR ALTERNATIVAMENTE HACIA LA DERECHA Y HACIA LA IZQUIERDA DEL CORTE; UN GOLPE PARA LEVANTAR UNA VIRUTA Y OTRO PERPENDICULAR AL PRIMERO, PARA SEPARAR LA VIRUTA.

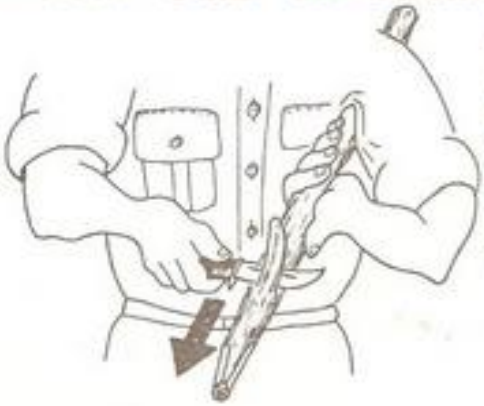
SIEMPRE DEBES APOYAR EL LEÑO QUE SE VA A CORTAR SOBRE UN SOPORTE (ESTE DEBE SER UN TRONCO, NUNCA UNA PIEDRA U OTRO OBJETO DURO QUE PUEDA MELLAR TU HACHA) Y CORTAR JUSTO SOBRE ESTE. DE LO CONTRARIO, LA MADERA OSCILA Y SE BALANCEA NO ENTRANDO EL FILO.

SI VAS A CORTAR POR LA MITAD, TRABAJA SOBRE UN BLOQUE DE LEÑA DURA Y SECA, JAMÁS SOBRE EL SUELO, PORQUE ABSORBE PARTE DE LA FUERZA DEL GOLPE. EL FILO PUEDE PENETRAR EN LA TIERRA Y EL HACHA SE TE PUEDE MELLAR.



CUANDO NO TIENES ALGÚN SOPORTE PUEDES TRABAJAR EN EL AIRE. PARA ESTO, DEBES SOSTENER LA LEÑA CON LA MANO IZQUIERDA (FIG. A) Y GOLPEAR OBLICUAMENTE UN POCO POR DEBAJO DE LA SECCIÓN A CORTAR. DAR VUELTA LA MADERA Y DAR UN SEGUNDO TAJO POR ENCIMA DE LA SECCIÓN A CORTAR (FIG. B) ASÍ, EL LEÑO SE CORTA FÁCILMENTE

• USO DEL CUCHILLO



EL CUCHILLO ES MUY ÚTIL CUANDO TIENES QUE SACARLE PUNTA A UN PALO, PARA ESTO JAMÁS TIENES QUE CORTAR LLEVANDO EL FILO HACIA ADENTRO; DEBES HACERLO ALEJÁNDOLO DEL CUERPO Y SOBRE TODO DE LA MANO IZQUIERDA.
LA FIGURA NOS MUESTRA UNA BUENA POSICIÓN: EL PALO ESTÁ SUJETO BAJO EL BRAZO IZQUIERDO; EL CUCHILLO TRABAJA SIEMPRE EN DIRECCIÓN HACIA EL LADO LIBRE.

LAS RAMAS PREPARADAS DE ESTA FORMA SON MEJORES PARA ENCENDER EL FUEGO, ES UNA BUENA PRÁCTICA PARA PROBAR LA HABILIDAD CON EL CUCHILLO. ¡RECUERDA SIEMPRE TRABAJAR CON EL FILO HACIA AFUERA!

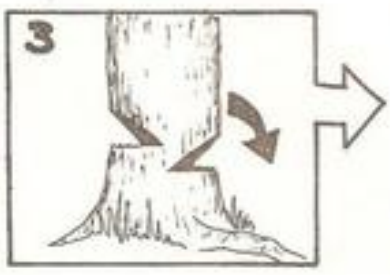
• PARA LLEVAR EL HACHA

NUNCA CAMINES LLEVANDO EL HACHA POR EL MANGO. LLÉVALA SIEMPRE TOMADA DE LA CABEZA Y CON EL FILO APUNTANDO HACIA ATRÁS, EL LOMO DEL HACHA DEBE ESTAR PARALELO A TU CUERPO.

• PARA PASAR UN HACHA O CUCHILLO

ENTREGA EL HACHA OFRECIENDO PRIMERO EL MANGO. NO LA SUELTES HASTA QUE NO ESTÉS SEGURO QUE EL OTRO LA TIENE BIEN SUJETA.

• COMO CORTAR UN ÁRBOL



A. DECIDE HACIA DONDE QUIERES QUE CAIGA EL ÁRBOL, PREFERENTEMENTE EN DIRECCIÓN HACIA DONDE SE INCLINA. USA TU HACHA PARA MEDIR ESTO.

B. DESPEJA LA ZONA DONDE VAS A TRABAJAR. ESTA DEBE SER DEL LARGO DEL HACHA DESDE TU BRAZO EN TODAS LAS DIRECCIONES.

C. HAZ EL PRIMER CORTE EN EL LADO HACIA EL CUAL ESTÁ INCLINADO, CERCA DEL SUELO.

D. CORTA DESPUÉS EN EL LADO OPUESTO, UN POCO MÁS ARRIBA DEL CORTE ANTERIOR.

IMPORTANTE; JAMÁS TOQUES UN ÁRBOL "VIVO", A MENOS QUE TENGAS UNA NECESIDAD IMPERIOSA DE HACERLO!

Gotompo: Campamento Shinobi

Resumen

La actividad del campismo se inicia desde el surgimiento del ser humano en la Prehistoria, la cual fue concebida como un método de supervivencia pues los individuos constantemente tenían que trasladarse de un lugar a otro en búsqueda de alimento, refugio, seguridad y establecimiento como parte de sus relaciones sociales. El campismo se entiende como la acción de acampar; es decir, el asentamiento de un grupo de personas en un lugar no habitual o cotidiano, no urbanizado y en contacto directo con la naturaleza, a fin de descansar o alojarse (generalmente) en tiendas de acampar.

La finalidad del presente módulo es ofrecer una guía práctica para la planificación de un campamento, de acuerdo a la actividad del Gotonpo y acorde al medio y los recursos disponibles. Para tal efecto se presentan cinco apartados: I) campamentos y su clasificación, II) preparativos para el campamento, III) planificación del campamento, IV) ejecución del campamento y V) evaluación del campamento.

Conceptos clave

- **campamento**
- campista
- funciones y roles
- **planificación**
- **ejecución**
- presupuesto
- planes de contingencia
- protocolos de emergencia
- desmontaje
- **evaluación**

OBJETIVO GENERAL

• Planificar un campamento de acuerdo con la actividad del Gotonpo y acorde con medio y los recursos disponibles.

Objetivos específicos

Al finalizar el estudio del presente módulo, el estudiante estará en capacidad de:

1. Planear una metodología factible de campamento tomando en consideración el medio, el recurso humano y otros recursos disponibles.

2. Establecer los desempeños de cada rol de campamento con funciones pre-establecidas.

3. Evaluar el campamento respecto de las condiciones ofrecidas por el medio y en relación con los recursos disponibles.

I. Campamentos y su clasificación

El término **campamento** proviene del verbo acampar, el cual corresponde a la forma y acción que una persona o un grupo de personas realizan cuando se asientan en un lugar no habitual o cotidiano, no urbanizado y en contacto directo con la naturaleza, descansando o pernoctando generalmente, en tiendas de campaña o carpas.

1. Campamento espontáneo

Es un campamento no planificado, ya que surge de las interacciones de sus participantes.

Se prefiere cuando varias personas deciden desarrollar una actividad, organizada de manera espontánea en el que todos están de acuerdo en participar.

2. Campamento disfrute

También se le denomina «**campamento familiar**», puesto que es desarrollado por un grupo de amistades o familiares. Consiste principalmente en que los interesados concuerdan en qué lugar visitar, el tipo de materiales o equipo que necesitan y cuánto tiempo disponen para llevarlo a cabo. El fin de esta actividad es disfrutar al máximo la estancia en el sitio seleccionado.

B. Campamentos según la duración

El objetivo principal es el tiempo o la duración. Se presentan dos tipos: fijos o volantes, en los cuales el campista decide la cantidad de tiempo que desea invertir.

1. Campamento fijo

En este tipo de campamento hay instalaciones o una infraestructura base como: duchas, letrinas, agua potable, cocina y parqueo, entre otros. El campista decide la cantidad de tiempo que desea permanecer.

C. Campamentos según el lugar y los servicios disponibles

Este tipo de campamentos se identifica por la cantidad y disponibilidad de servicios que se ofrecen en el medio. Los campistas pueden incorporar los servicios que se necesiten, en caso de que no estuvieran presentes en el lugar.

En esta clasificación, se presentan tres tipos: el libre, el agreste y el organizado

1. Campamento libre

Se instala en el lugar que se desea y de forma gratuita; por ende, no cuenta con ningún tipo de servicios o infraestructura. El campista lleva los recursos que va a utilizar y decide el tiempo que desea invertir.

Campamento libre. Se desarrolla en cualquier lugar, de forma gratuita y el campista determina el tiempo que desea invertir en el campamento.

2. Campamento agreste

La estadía generalmente se da en un lugar privado y solo está permitida la presencia del grupo de personas que lo organizan. Cuenta con servicios como letrinas, mesas, sillas, fogones, agua, electricidad, tiendas, entre otros.

Campamento agreste. Generalmente se ejecuta en un lugar privado y solo se permite la presencia del grupo de personas que lo organizan.

3. Campamento organizado

Campamento cuyo requisito es pagar una cuota o entrada por la estadía. El lugar en el cual se acampa dispone de su propia infraestructura: servicios básicos (agua, electricidad), sanitarios, ducha, parrilla, mesas, bancos, parqueo y áreas verdes para realizar actividades, entre otras.

Campamento organizado. Tiene como requisito el pago de una cuota de entrada, posee infraestructura y se desarrollan actividades al aire libre.

II. Preparativos para el campamento

Para la realización de un campamento, es necesario definir objetivos y etapas por desarrollar, ya que determinan el éxito o el fracaso de la iniciativa; luego, en la etapa de preparación, es importante reconocer: el tipo de campistas, las funciones y los roles que se van a desempeñar y los objetivos propios del campamento.

Campamento según la duración

Se definen personas con cierta cantidad de equipos y herramientas; es decir, el perfil del individuo es acorde con la cantidad de días que deseen acampar. Si es una persona aventurera, posiblemente permanecerá varios días de campamento y si es alguien que tal vez nunca ha acampado, seguramente acampará por menos de dos días.

Campamento según el lugar y servicios disponibles

Se definen personas que pretenden disfrutar un lugar en particular. Estos campistas llevarán el mínimo de equipo y materiales para practicar la actividad.

Asignación de funciones y roles (coordinación y otros puestos)

Las personas campistas deben tener claras las funciones, los **roles** y los objetivos que cumplen dentro del campamento; es recomendable que desde el inicio, se deleguen las funciones y los cargos por desempeñar.

1. Vigilancia

Cualquier campamento, por pequeño o breve que sea, debe contar con seguridad. Es fundamental que uno de los participantes se encargue de monitorear el campamento, ya que existen factores o condiciones que pueden perjudicar el óptimo desempeño de la actividad.

Por ejemplo, en un **campamento al aire libre**, la fauna presente (animales salvajes) puede generar situaciones incómodas; por otra parte, en uno de **ambiente controlado**, pueden presentarse situaciones de hurto o robo, en atención a lo cual se aconseja realizar patrullajes para mayor seguridad.

2. Alimentación

Es una parte fundamental del campamento.

Al realizar cualquier actividad (pionerismo, cabuyería, cruce de ríos o *rappel*, entre otras), es fundamental contar con una buena alimentación para desarrollar de la mejor forma las actividades propuestas. Designar a una persona para el resguardo de alimentos, es primordial. Entre las funciones por desarrollar están:

- inventariar la totalidad de alimentos;

- identificar cuáles productos se requieren o son indispensables y;

- retirar o enterrar adecuadamente aquellos alimentos que se encuentran en mal estado.

Es importante señalar que la persona encargada debe tener conocimientos básicos en nutrición, manipulación de alimentos y su preparación. No significa que la persona encargada esté obligada a prepararlos, sino que le corresponde supervisar el proceso, la disposición y la cocción.

3. Supervisión del equipo y herramientas:

Existen campamentos en que se requiere transportar equipos y herramientas; para ello, lo recomendable es asignar una persona que supervise la manipulación, uso y manejo del equipo y herramientas. En vista de lo anterior, hay que disponer manuales o protocolos para su uso y operación, como también facilitar el proceso de inducción para el uso de algún equipo.

El encargado tendrá como tareas asignadas las siguientes:

- revisar las herramientas y los equipos para comprobar su estado;

- llevar un control del equipo;

- reportar equipos en mal estado y;

- emitir un informe acerca del uso, el estado de los aparatos y las herramientas utilizadas y complementarlo con una descripción de las actividades ejecutadas.

4. Primeros auxilios

El campamento debe disponer de un **kit** de primeros auxilios, el cual estará a cargo de una persona. Se debería contar con una persona con conocimientos básicos en primeros auxilios, medicina y rescate. También es necesario:

• disponer de un manual de supervivencia en el campo;

• tener noción de las condiciones ambientales presentes en el área de acampada;

• contar con radio, teléfonos de emergencia y objetos de color fosforescente (chalecos y cintas) y;

• El grupo de acampada debe informar previamente, a una persona o institución externa, en qué lugar y en qué condiciones se va a acampar.

5. Recolección de desechos

En todos los campamentos se generan desechos, producto de la misma actividad; por ende, debe haber una persona encargada de su recolección. Cuando se trata de un **campamento controlado**, la primera actividad será ubicar los lugares que se utilizarán para la disposición de los desperdicios para luego recolectarlos y disponerlos donde corresponde. Si se tratara de una acampada **al aire libre**, lo mejor sería contar con bolsas para la recolección de basura. Una vez recolectada la basura, se dispone en un lugar adecuado para su tratamiento. Los desechos orgánicos se pueden enterrar, mediante este sencillo procedimiento:

• recolecte los desechos;

• seleccione un lugar y cave un hoyo no muy profundo (alrededor de 1,5 m);

• depositar los desechos orgánicos producidos en el campamento y;

• tapar el hoyo con tierra y piedras para evitar que animales saqueen los desechos depositados.

6. Actividades de disfrute

Función necesaria para cualquier tipo de campamento pues se considera que contar con actividades de relajación, disfrute y ocio. Ayudan a aclarar la mente, relajar el cuerpo y mantener una buena salud mental. Para este caso, la persona encargada debe:

• estar pendiente de las tareas desarrolladas en el campamento;

• ubicar espacios para la ejecución de las actividades de disfrute y;

• ajustar los eventos de acuerdo al tipo de acampada.

III. Planificación del campamento

La planificación de un campamento es una etapa fundamental, todas ves que mediante esta estrategia, se definen las pautas por seguir, los objetivos por trazar y los posibles resultados obtenidos. En esta etapa se identifican a) la selección del sitio en el que se va a acampar, b) la selección de la ruta óptima y la alterna, c) la planificación de itinerarios y actividades, d) la logística para la ejecución del plan de acampado y e) el presupuesto y el financiamiento de la acampada.

.

A. Selección del sitio de campamento

La selección del sitio de campamento es una tarea necesaria, ya que es necesario un lugar adecuado para emplazar. Al seleccionar un terreno para acampar, se debe tener en cuenta:

1. Tipo de campamento por desarrollar

Como se mencionó, de acuerdo con el tipo de campamento, así deben ser las condiciones por desarrollar; por ejemplo, en una acampada tipo **agreste**, los campistas tendrán un lugar privado y «condiciones controladas»; por el contrario, en una de tipo **libre**, se contará con mucho espacio y mas relajados.

A continuación se presentan algunas recomendaciones para cuando se acampa:

- La organización previa es fundamental pues en esta etapa se asignan roles y funciones; además, se describen las pautas por seguir y ejecutar.

- Contar con un inventario de equipos y materiales.

- Conocer de antemano el menú necesario y la cantidad de alimento con respecto a la estadía.

- Antes de salir, es conveniente comunicar a una persona o familiar el lugar en el cual se realizará el evento y en qué condiciones.

2. Condiciones que ofrece el lugar:

Parte importante del campismo es conocer el entorno que ofrece el área de acampada, mediante reconocimiento previo de campo, por consultas a las personas que viven cerca del lugar o, en su defecto, mediante una investigación por medios tecnológicos. Por ejemplo, al realizar un campamento para enseñar una técnica o práctica específica (acampada, montañismo, Gotonpo), posiblemente se determina un lugar en el bosque; por el contrario, si se tratara de disfrute y relajación, posiblemente se seleccionaría un área que presente condiciones básicas (agua potable, letrina, lugar amplio y sin presencia de animales salvajes). A continuación se presentan algunas consideraciones que se pueden desarrollar para la búsqueda de un buen lugar de acampada:

- Seleccionar lugares con áreas verdes, zonas para acampar y de fácil acceso.

• Identificar posibles rutas de entrada y salida; así también, rutas de evacuación o emergencia.

• Tenga en cuenta que las rutas de entrada y salida, deben ser zonas planas, despejadas (sin presencia de árboles) y alejadas de quebradas, ríos y montañas.

• Identificar las áreas boscosas, pantanosas y de difícil acceso, con el propósito de realizar un croquis y visualizar las ventajas y desventajas que ofrece el lugar.

• Acampar en suelo firme y seco; evitar zonas arenosas, pantanosas o pedregosas pues dificultarán la colocación de carpas y estructuras.

• Evitar las zonas bajas para acampar porque si llueve, son las primeras zonas en inundarse; consecuentemente, se deben elegir zonas altas con terreno sólido, seco y una leve inclinación para que el agua discurra.

3. Índoles climáticas del lugar

El clima es un factor que determina la estancia y la selección del lugar. Zonas lluviosas y con presencia de humedad dificultan el desarrollo de ciertos tipos de campamentos, limitan el uso de algunas tiendas de campaña y condicionan la vestimenta por utilizar. Por ejemplo, la región Pacífico Norte de Costa Rica se caracteriza por periodos secos prolongados, mientras que la región Pacífico Sur presenta periodos secos cortos; por su parte, la región Caribe tiene la tendencia a periodos lluviosos con abundante humedad.

4. Cantidad de personas en el campamento

Al planificar un Gotonpo hay que establecer la cantidad de personas que asistirán y así evitar una sobredemanda. Igualmente, se debe conocer el promedio de edad de los participantes y las distintas patologías (enfermedades) que padecen, a fin de adecuar el botiquín de primeros auxilios.

B. Selección de ruta óptima y alterna

La selección de una ruta adecuada no es una tarea fácil pues se pretende evitar el paso por zonas peligrosas (bosque denso, zonas pantanosas o presencia de animales salvajes). Es importante que sea un recorrido fácil de recordar y accesible a cualquier persona. Algunas recomendaciones son:

• Identificar las posibles rutas de entrada y salida.
Estas rutas se deben trazar con estacas y cintas de colores para identificar el camino, en caso de una emergencia.

• Definir cuáles son las zonas o áreas disponibles para vehículos, así como puntos de evacuación.

• Disponer de dispositivos de comunicación, tanto dentro del campamento como fuera.
Pueden ser implementos como un radio, un pito, un foco o el teléfono celular.

• Quien se encargue de seleccionar la ruta debe tener conocimientos básicos de orientación en el campo.

• Disponer de herramientas para ubicación en el campo, tales como hojas topográficas, brújula y receptor de señal satelital.

• Interpretar el entorno: es decir, ubicar puntos importantes como ríos, montañas, zonas boscosas, área de pasto, entre otros.

C. Planificación de itinerarios y actividades

Esta etapa va ligada al tipo de campamento por desarrollar porque para campamentos intruccionales, específicos, fijos y organizados, las condiciones son conocidas y es cómodo preparar una agenda de trabajo y, de esa manera, seguir una metodología con tiempos de ejecución; aunque para acampadas libres, espontáneas o de disfrute, es difícil establecer un itinerario y los eventos por preparar pues por su naturaleza, surgen en el proceso, desarrollan objetivos específicos en horarios específicos y, en consecuencia, establecer horarios no sería adecuado. Algunas recomendaciones son:

• Realizar un inventario de equipo, herramientas y alimentos.

• Designar personas en áreas específicas (limpieza, alimentación y seguridad), para que la responsabilidad del campamento sea compartida y así todos los participantes son responsables del campamento.

• Desarrollar actividades de esparcimiento y relación grupal para ayudar a fortalecer la salud mental y el trabajo conjunto.

• Verificar constantemente el funcionamiento de las rutas de evacuación, de emergencia y de las áreas de descanso; estar pendiente de las zonas peligrosas tales como las zonas boscosas densas, las áreas pantanosas, las áreas inundables y los lugares donde exista presencia de animales salvajes.

D. Ejecución del plan de campamento

La ejecución del plan de campamento, consiste en establecer una línea de trabajo, donde todas las personas participen y que cada actividad por desarrollar tenga un inicio y un final. Algunas consideraciones son:

• Establecer tiempos de trabajo para cada actividad; es decir, destinar periodos de trabajo y así evitar que se repitan las actividades; de esa manera, las personas aprovechan el campamento al máximo.

• Tener claro el cronograma de trabajo, ya que facilita las acciones en el campamento y el uso de herramientas, técnicas y equipos.

• Desarrollar un plan de trabajo de acuerdo al tipo de campamento; por ejemplo, si es instruccional, se estudiará todo tipo de técnicas y armas específicas; si es del tipo nocturno, lo que se pretende es ambientarse al lugar y de sus tácticas.

E. Presupuesto y financiamiento del campamento

Cuando está definida la logística, la planificación y el lugar donde se va a realizar el campamento, es recomendable elaborar un presupuesto y las posibles fuentes de financiamiento. Hay que tener en consideración lo siguiente:

• Realizar un desglose de cada rubro que se invertirá en el campamento, desde la planificación hasta la ejecución y su evaluación.

Algunos gastos por tomar en cuenta serán la alimentación, los materiales (de trabajo o construcciones), el alquiler del lugar donde se realizará la actividad (si fuera necesario), el transporte (en caso de que se requiera), el botiquín de emergencias y, por supuesto, los imprevistos.

• Saber la cantidad de personas que van a asistir al campamento, ya que, a partir de ese dato, se define, además del tiempo y los recursos, la cantidad de materiales, equipos y alimentos.

• Cobrar una cuota de asistencia. Se puede calcular dividendo los gastos totales del campamento entre la cantidad de asistentes.

• Llevar un presupuesto del coste real del campamento para evitar complicaciones en su ejecución. Se recomienda agregar al presupuesto final un 10% adicional, para cubrir cualquier imprevisto financiero (colchón), si se requiere.

• Adquirir equipos y herramientas acordes al tipo de campamento; en otras palabras, de acuerdo a sus características, así será la compra de materiales que se necesitan.

IV. Ejecución del campamento

Esta etapa consiste en la puesta en práctica del campamento; es decir, ejecutar las actividades planeadas con antelación.

Las acciones por desarrollar corresponden al cumplimiento de funciones y roles, implementación de contingencias y protocolo de emergencia y desmontaje del área de campamento

A. Cumplimiento de funciones y roles

Consiste principalmente en que cada persona cumpla a cabalidad con la labor o tarea designada. Para lograr este objetivo, se recomienda lo siguiente:

• Realizar un listado de tareas y actividades que se asignarán a cada participante. El propósito es no repetir tareas y evitar conflictos futuros.

• Definir reuniones de trabajo (al finalizar la actividad). Lo que se pretende es evaluar las actividades y tareas desarrolladas, tal como se ejecutaron en el campo. Si hubo inconvenientes, con esta actividad se proponen soluciones en forma grupal, las cuales serán aplicadas en las siguientes actividades.

• Delegar funciones y roles de acuerdo a las capacidades y aptitudes de las personas, puesto que cada individuo posee fortalezas en distintas áreas. Se recomienda la participación de todos los involucrados a la hora de delegar los diferentes roles y funciones.

• Verificar que los grupos de trabajo estén realizando las labores que les corresponden, con el fin de verificar que no hay ningún recargo de funciones en los equipos.

B. Implementación de contingencias y protocolo o plan de emergencia

Un **plan de emergencia** es un instrumento utilizado para solventar las situaciones de riesgo; consiste en el planeamiento de acciones que deben efectuarse, en caso de suceder un **evento** específico en el campamento. Algunos sucesos que pueden presentarse en campismo pueden ser caídas, golpes, desvanecimientos, traumas, extravío de campistas y casos de intoxicación por ingesta de alimentos, asimismo, incendio del acampado, incendio forestal, eventos naturales como inundación, tormenta, deslizamiento, erupción volcánica, entre otros.

En vista de lo anterior, el plan de emergencia se compone de varias etapas, las cuales ofrecen una respuesta o planeación de acciones para ofrecer soluciones a eventos. Las siguientes son las etapas utilizadas para un plan de emergencia en la práctica del Gotonpo:

1. Ubicación e identificación del evento

Corresponde al lugar físico donde ocurre el evento, ya sea en montaña, área urbana, comunidad, entre otros; por su parte, la identificación del evento consiste en reconocer si es un suceso de tipo natural (amenaza natural) o de tipo antrópico (provocado por el ser humano).

En esta etapa, es recomendable designar un coordinador general del campamento y un grupo de coordinadores para las diferentes áreas del campamento (seguridad, alimentación y aseo).

También se aconseja contar con un botiquín de emergencias. Además, se debe explicar a cada participante el protocolo por seguir, identificar cuáles son las personas encargadas en caso de un evento, incluir a una persona con conocimientos básicos en rescate y primeros auxilios, y, sobre todo, no olvidar disponer de un presupuesto para emergencias.

2. Caracterización del evento

Esta etapa corresponde a la descripción detallada del evento, lo cual involucra su magnitud, las personas que participan, el área afectada, el tiempo destinado a controlarlo y la solicitud de ayuda si es requerida. Se sugiere elaborar un listado de los materiales y las herramientas con las que cuenta el campamento, tipos de padecimientos que sufren los integrantes del campamento y la cantidad de medicamentos.

3. Ejecución de acciones

Se refiere al desarrollo de las tareas y actividades ante la presencia de un evento. En esta etapa, se ponen en práctica los diferentes protocolos que el campamento ha establecido para su uso. Por ejemplo, se decide acampar en una zona montañosa con el fin de realizar un conteo de árboles con una altura superior de los 30 m. El campamento se va a establecer por una semana y se tienen como área de estudio, 5 km2 alrededor de la acampada. Al sitio se presentan 10 personas, quienes se han distribuido tareas y funciones. Los peligros comunes en esta zona boscosa corresponden a caída de árboles y ramas, inundación en uno de sus sectores y presencia de animales salvajes; de ahí que el campamento deberá tener presente:

• Realizar un protocolo de emergencia relacionado con caídas de árboles y ramas.

• Preparar un plan de emergencia en caso de inundaciones.

• Confeccionar un sistema de vigilancia para la advertencia de animales salvajes en la zona.

• Establecer una ruta de evacuación en caso de que la ruta primaria esté bloqueada.

• Preparar un menú de acuerdo a la cantidad de días y al tipo de actividad por desarrollar en el campamento, así como las necesidades nutricionales de los participantes.

• Definir un sistema de comunicación, tanto dentro del grupo como también fuera; es decir, disponer de un enlace externo al campamento.

C. Desmontaje del área de campamento

El desmontaje del campamento inicia antes de desarmar la tienda de campaña. El objetivo de desmontarlo consiste en dejar en condiciones similares a las que se encontraron en el lugar de visita. Entonces, desde el inicio del acampado, se disponen sitios para la recolección de basura, para el descanso, para la alimentación y áreas de aseo personal. Es fundamental contar con una acampada organizada y fácil de desmontar.

Entre las actividades que se planean, se encuentran:

1. Desmontaje de las tiendas de campaña

Si las carpas se encuentran mojadas o sucias, deben lavarse y esperar a que sequen, ya que si se doblan o guardan húmedas, pueden llenarse de moho, el cual pudre la lona. En caso de que se requiera desmontar la tienda húmeda, por tiempo lluvioso o mucha humedad, es necesario extenderla en la primera oportunidad que se tenga, a fin de secarla por completo.

2. Limpieza general del lugar del campamento

En primer lugar, lo ideal es mantener un campamento ordenado, tener áreas para aseo personal, limpieza, alimentación y descanso porque será mucho más fácil limpiar por secciones. Se recomienda enterrar las excretas (heces) y los materiales o residuos incombustibles; reciclar los materiales que lo ameriten y, posteriormente, quemar los residuos con fuego controlado, el cual se apagará poco antes de levantar la acampada en forma definitiva.

3. Inventario de equipos, herramientas y materiales utilizados

Esta actividad se realiza con el fin inventariar todos los implementos para anotar los faltantes, incluyendo lo perdido y lo deteriorado. Asimismo, indicar las reparaciones que se deberán efectuar con urgencia en cuanto se haya regresado. Incluso, para los pequeños campamentos organizados, es muy útil contar con este tipo de inventarios, a fin de evitar pérdidas u olvidos.

4. Restauración del terreno de acampada

Esta etapa pretende que el terreno utilizado para acampar, permanezca en condiciones similares ha como se encontró; por consiguiente, se debe, en la medida de lo posible, desaparecer todo rastro o vestigio del evento. Algunas actividades por realizar consisten en colocar los **terrones**, que fueron removidos al comienzo de la instalación (para la construcción de emplazamientos, hoyos para desperdicios, desagüe de las tiendas o depósito de excretas, entre otros), en su sitio inicial con el objetivo de que el suelo se regenere.

5. «Peinado» completo del lugar de campamento

Esta operación se realiza para buscar objetos extraviados, recolectar desechos y verificar el buen estado del lugar de acampada.

Para tales propósitos, los campistas se forman en línea (fila) en un extremo del campamento y comienzan a avanzar lentamente recolectando desechos (sólidos) que se encuentran en el suelo y a la vez identificando las áreas que se necesitan intervenir como producto de la estancia.

6. Ubicación de las fogatas

Estas zonas deben tratarse con cuidado, ya que aunque esté apagado el fuego, permanecen **brasas** o carbones encendidos en el lugar. Es necesario comprobar la extinción total del fuego (se insiste en que debe ser total). Tanto las brasas como las cenizas serán enterradas y recubiertas con tierra y puñados de pasto.

7. Área de letrinas

Algunos campamentos por su naturaleza tendrán que construir letrinas, en consecuencia, estas merecen un tratamiento especial. Tienen que ser **tapadas** en su totalidad para eliminar cualquier olor y vestigio. Se recubrirán con tierra, rocas y pasto, a fin de dejar el lugar en buen estado.

8. Dar agradecimientos

El campamento es una construcción de varias personas. Por lo anterior, dar las gracias a quienes colaboraron en la construcción del campamento, no está demás. Agradecer a los campistas, al propietario del lugar (si se visitó un lugar específico), a los guardias forestales (en caso de visitar una zona protegida), al encargado del grupo campista (cuando se obtuvo el apoyo de un guía), al Instructor (si la actividad forma parte del Gotonpo) y a las personas que estuvieron involucradas en el proceso de montaje de la acampada.

V. Evaluación del campamento

Para cualquier proceso que se desarrolle, e involucre la participación de personas, es recomendable construir una evaluación de la actividades desarrolladas, ya que de esta forma se aprecian aciertos y desaciertos, oportunidades de mejora y detalles que se pueden ir agregando para corregir y mejorar las actividades futuras.

Efectuar una evaluación es una etapa que tiene que preverse; no debe ser percibida como un instrumento para castigar o menospreciar la labor realizada, sino, más bien, como un instrumento de ayuda, de construcción y de mejora continúa.

Dentro de los aspectos por considerar, están:

• Construir un instrumento de evaluación: herramienta mediante la cual se colocan todas las actividades que se realizaron en la acampada. Debe ser acorde al tipo de actividad desarrollada y no necesariamente debe ser un instrumento escrito; también puede realizarse una actividad con tal de cumplir los objetivos propuestos.

• Destacar el trabajo realizado: parte de lo que se pretende con una etapa evaluativa es valorar y recalcar el trabajo realizado por los organizadores del campamento, los campistas y quienes acompañaron el proceso.

• Consumación de los objetivos: se realiza una evaluación para conocer el cumplimiento de los objetivos; es decir, si lo propuesto en un inicio se cumplió todo o en parte según la opinión del instructor.

• Sugerencias o recomendaciones: esta es una etapa necesaria en cualquier proceso. Si se está generando una etapa de evaluación, es recomendable que las personas tengan la libertad de aportar sugerencias, recomendaciones y temas de mejora de acuerdo al Gotonpo. A partir de esas experiencias, se implementan cambios en la planificación del campamento y sus actividades.

• Evaluación grupal: se debe entender y tener presente que todos los participantes en el campamento tienen derecho a evaluarlo. No hay preferencias; todos deben participar en esta actividad, ya que de esta forma se obtendrá una visión real de las preferencias y los gustos al futuro Gotonpo bajo la supervisión y conocimiento del instructor.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA EN LA AUTOPROTECCIÓN EN MONTAÑA, MONTES O CERROS.
NORMAS PREVENTIVAS GENERALES.

Aparte de un conjunto de riesgos comunes con otros ámbitos que pueden producir accidentes análogos, tales como caídas, heridas, golpes, etc. podemos considerar otro tipo de riesgos específicos en montaña, montes o cerros.

• Durante la marcha: la desorientación y la pérdida, así como la existencia de cuevas y simas.

• Durante la acampada: la degradación general del entorno y el incendio forestal.

La pérdida por desorientación es un accidente muy frecuente que trae generalmente consecuencias poco severas; pueden reducirse a un período de intranquilidad para la persona afectada o sus familiares o a un agotamiento más o menos intenso. Sin embargo, en condiciones extremas pueden traer fatales consecuencias.

Las cuevas y simas, frecuentes en nuestros montes, constituyen un medio atrayente, si bien para poder disfrutar de él con garantías hay que disponer de los conocimientos y de material adecuados.

El incendio forestal constituye uno de los accidentes de consecuencias más graves, por el daño ecológico que produce, resultando a veces irreparable.

A continuación, se incluyen una serie de medidas preventivas que hay que tener en cuenta en cada una de las situaciones anteriormente comentadas, así como la respuesta que hay que dar en el caso de que se produzca el accidente.

Pérdida por desorientación
Medidas preventivas

Antes de iniciar la marcha

• Estudia el recorrido a seguir, sirviéndote, si es posible, de un mapa o plano de escala grande.
• Evalúa el tiempo que emplearás en el recorrido teniendo en cuenta no sólo la distancia sino también las características y dificultades del terreno.
• Informa de tu itinerario y del tiempo previsto para recorrerlo a familiares o amistades.
• Infórmate de las condiciones meteorológicas y de su posible evolución en el lugar del recorrido.

Recuerda que el mal tiempo es peligroso en el monte, así que renuncia a la excursión o acampada si las previsiones apuntan fuertes vientos, tormentas, nevadas, etc.

• No lleves más cosas de las necesarias. El peso reduce movilidad y aumenta el esfuerzo necesario.

Es recomendable llevar:

– Ropa y calzado adecuados.
– Chubasquero y ropa de abrigo.
– Gorro o visera.
– Alimentos muy energéticos y de poco peso.
– Cantimplora con agua.
– Mapa o plano con el trazado del itinerario previsto y con indicación de puntos de referencia.
– Brújula.
– Linterna.
– Silbato para facilitar tu localización en caso de pérdida o accidente.
– Botiquín básico.
– Teléfono móvil.
– Saco de dormir y tienda de campaña (si se va a acampar).

En el caso de ir en grupo, bastaría con que algunos de estos elementos los llevasen uno o dos miembros; guía, monitor/a, responsable de material, etc. Este es el caso del botiquín, el teléfono móvil o incluso el mapa y la brújula.

Durante la marcha

• No abandones el grupo cuando marches en compañía.
• Fija puntos de referencia en tu recorrido, que puedan servirte de orientación.
• Tómate un descanso de vez en cuando, pueden ser diez minutos cada hora.
• Descansa cuando sientas cansancio e inmediatamente si notas síntomas de agotamiento.
• Bebe agua a menudo y en cantidades pequeñas. Administra tus provisiones de agua y comida.
• Si comienza a llover, protégete inmediatamente de la humedad con el chubasquero o plásticos.
• Si tienes frío no dejes de andar, come y bebe sobre la marcha.

Respuesta al accidente

• Si crees que te has perdido, procura mantener la calma y no te alejes del itinerario previsto.
• Intenta determinar tu situación ayudándote de un mapa o de las referencias que recuerdes haber visto antes o ya conoces (peñas, roquerios, caseríos, arroyos, etc.).
• Procura ocupar un punto dominante que te permita una buena observación, siempre que no te lleve mucho esfuerzo alcanzarlo.
• Si localizas un caserío, carretera o camino, dirígete a él. Si es de noche, espera al otro dia, nunca camines por montes o cerros de noche.
• Cuando la visibilidad sea muy mala (por vegetación espesa, por la niebla o por ser de noche), determina el rumbo que deberías seguir para alcanzar el punto donde quieres llegar.
Utiliza la brújula o algún procedimiento adecuado.
• Si percibes algún signo que te indique la presencia de personas, aunque estén lejanas, haz una llamada de socorro. Recuerda que estas señales se pueden hacer por medio de un silbato, una linterna, bengalas, cohetes o una tela roja.

• Si alcanzas un punto del terreno que te es familiar, no dudes en seguir el camino que conoces para regresar, aunque te parezca más largo.
• Cuando finalmente contactes con alguien o llegues a un punto conocido desde el que puedas comunicarte, avisa a tus familiares o amistades de dónde te encuentras y en qué condiciones estás. Recuerda que si las condiciones, tanto físicas como psicológicas han sido extremas, puedes necesitar ayuda especializada.

Incendio en el monte
Medidas preventivas

• Elige bien el lugar de acampada. La zona donde se vaya a acampar debe ser o estar:

– Limpia de matorrales, piñas, ramas y maleza en general.
– Despejada a su alrededor.
– Tan llana como sea posible.

• Recuerda que está prohibido encender fuego en el monte cuando el peligro de incendio sea medio, alto o extremo.
• Usa cocinas pequeñas de gas para cocinar, colocándolas sobre bases firmes sin vegetación alrededor.
• No tires colillas encendidas, apágalas contra un piedra y entiérralas.
• No tires cerillas sin comprobar que están bien apagadas y rómpela antes de tirarla.
• Si es necesario encender una hoguera, hazlo en suelo limpio, en terreno despejado y rodea la hoguera con piedras.
• No abandones nunca una hoguera sin asegurarte de que está bien apagada. Termina echando agua sobre los rescoldos, extiende las cenizas y cúbrelas con tierra.
• No enciendas una hoguera si hay viento o no hay agua cerca.
• En el interior de la tienda no uses velas, no enciendas cerillas, ni fumes.
• Recoge toda la basura generada durante la acampada y llévala a un contenedor.

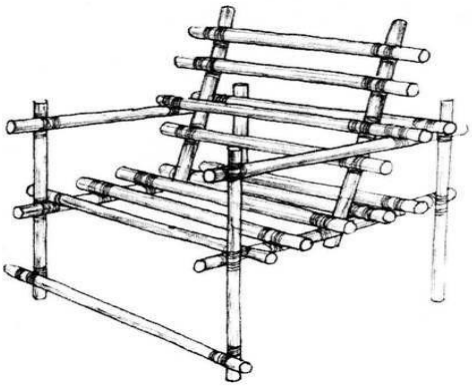
Ten especial cuidado con las botellas o trozos de vidrio pues pueden originar un incendio por refracción.

Respuesta al accidente

• Tan pronto como descubras un foco de fuego trata de apagarlo si la proximidad al lugar y la intensidad del foco son pequeñas.
• Si el foco es de cierta intensidad comunícalo inmediatamente al Cuerpo de Socorro Andino 136 Rescate Aéreo 138 incendios forestales 130.
• Si te ves involucrado/a en un incendio forestal, nunca huyas hacia arriba, aléjate bajando por la ladera y, si no puedes, huye por los flancos.
• Si el incendio avanza detrás, trata de alcanzar la zona quemada o busca un claro y cúbrete de tierra.

Técnicas de manos hábiles

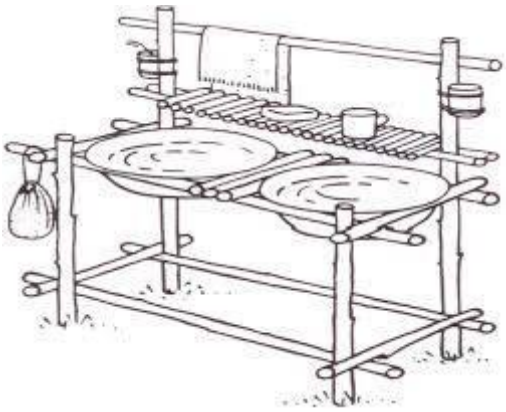
De aquí en adelante veremos muchas técnicas de “manos hábiles”, para ponerlas en práctica durante el Gotonpo, para los participantes: traer machete, hacha, sierra, cuerda paraatar, pala y otras herramientas que estimen conveniente.

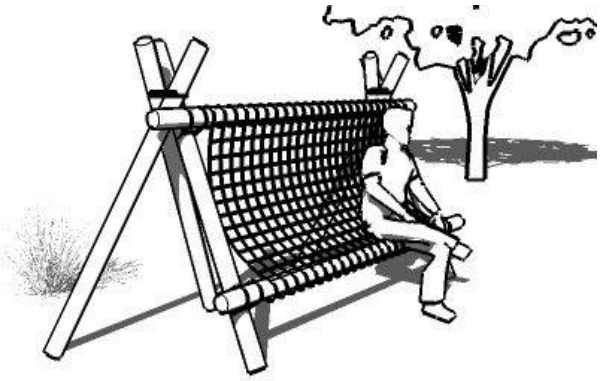


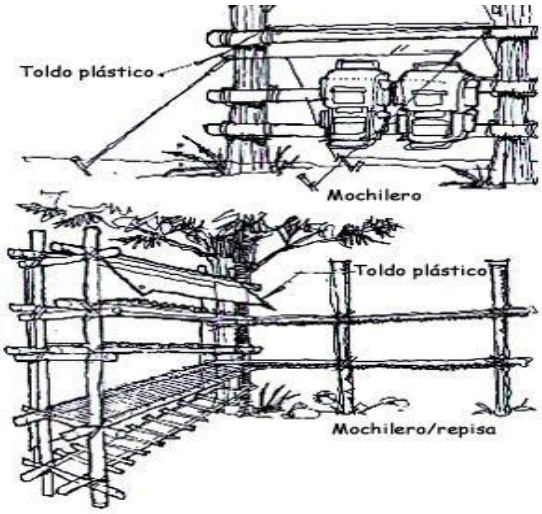
©Spirit of Old
www.spiritofold.co.uk

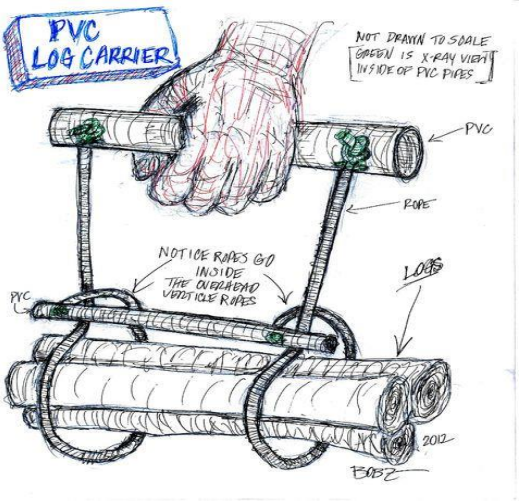
A.I.

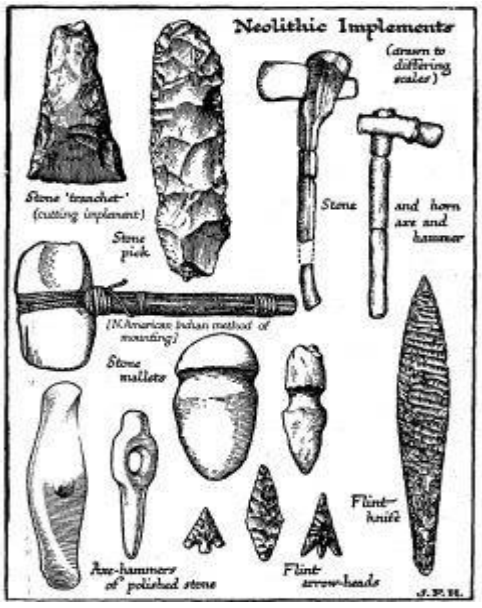
A.I.

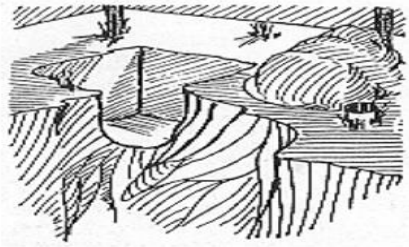


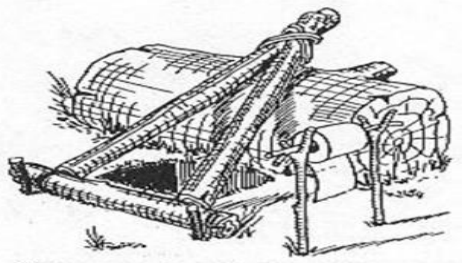


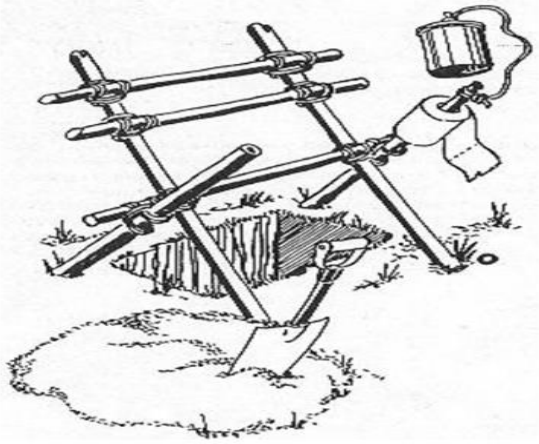

Toldo plástico
Mochilero
Toldo plástico
Mochilero/repisa

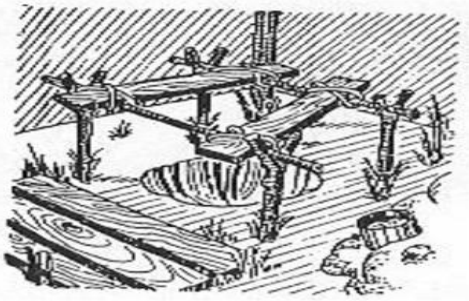

PVC
LOG CARRIER
NOT DRAWN TO SCALE
GREEN IS X-RAY VIEW
INSIDE OF PVC PIPES
PVC
ROPE
NOTICE ROPES GO
INSIDE
THE OVERHEAD
VERTICLE ROPES
LOGS
PVC
2012

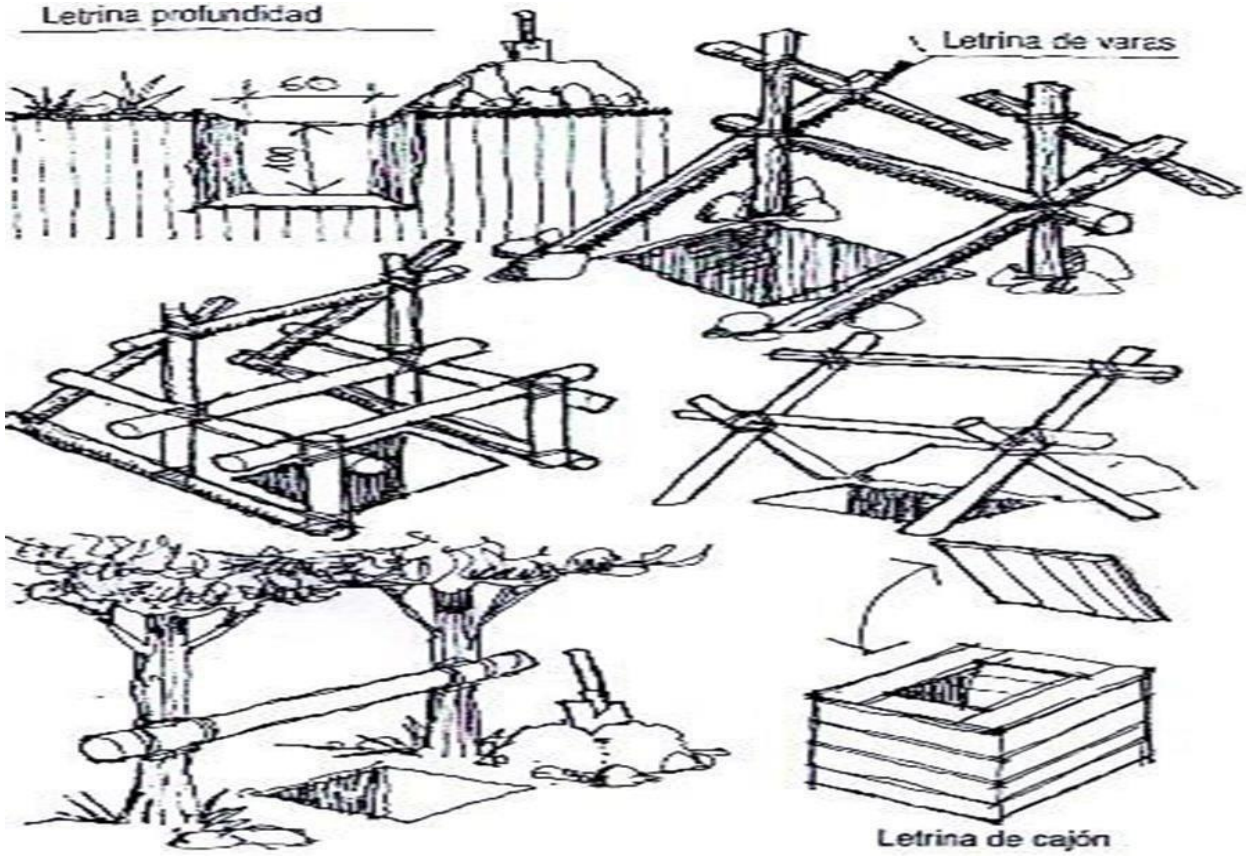

Neolithic Implements
(drawn to
differing
scales)
Stone 'tranchet'
(cutting implement)
Stone
pick
Stone
and horn
axe and
hammer
(N.American Indian method of
mounting)
Stone
mallets
Flint
knife
Axe-hammers
of polished stone
Flint
arrow-heads
J.P.H.

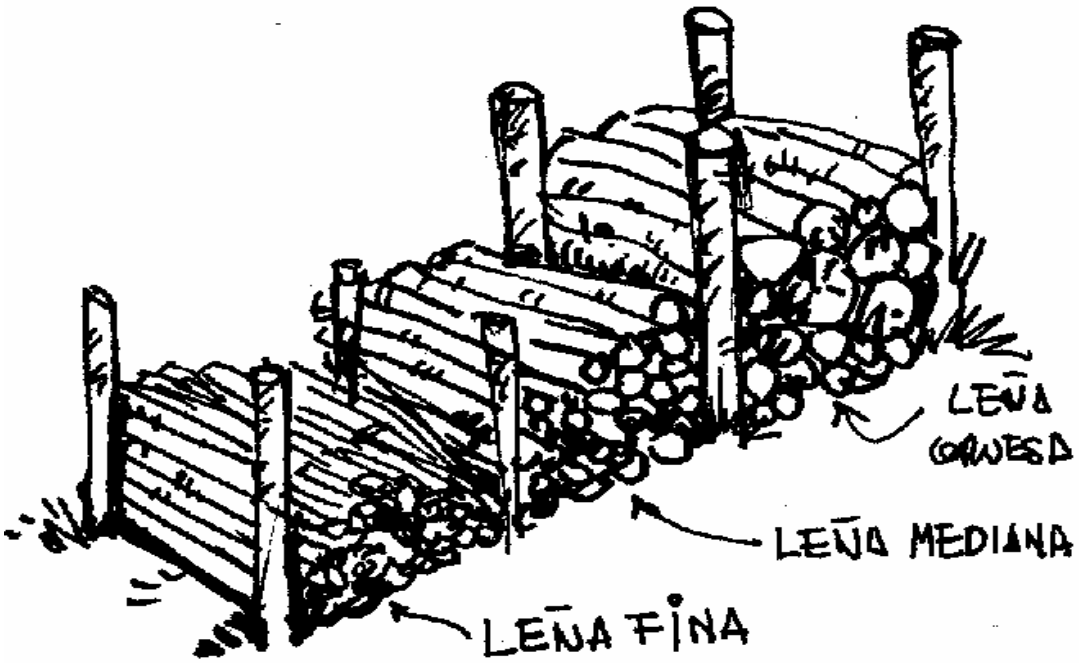


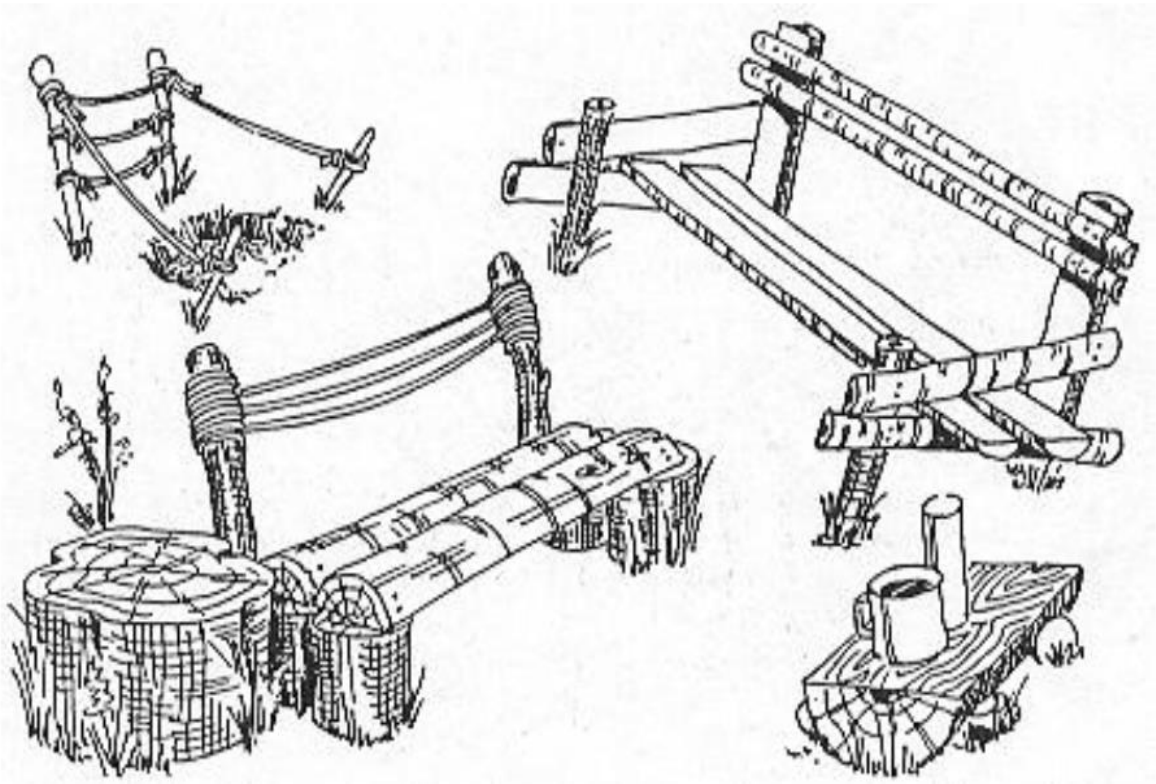




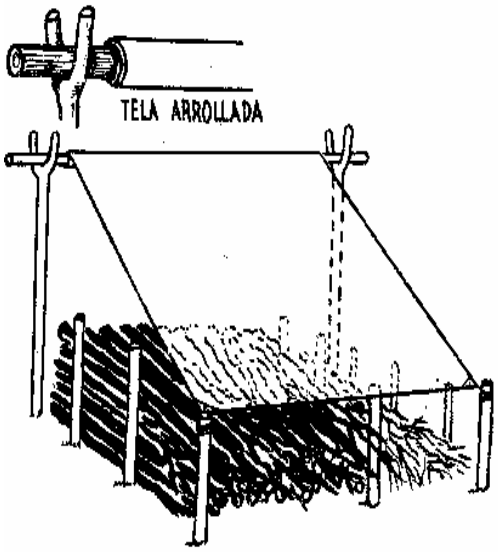


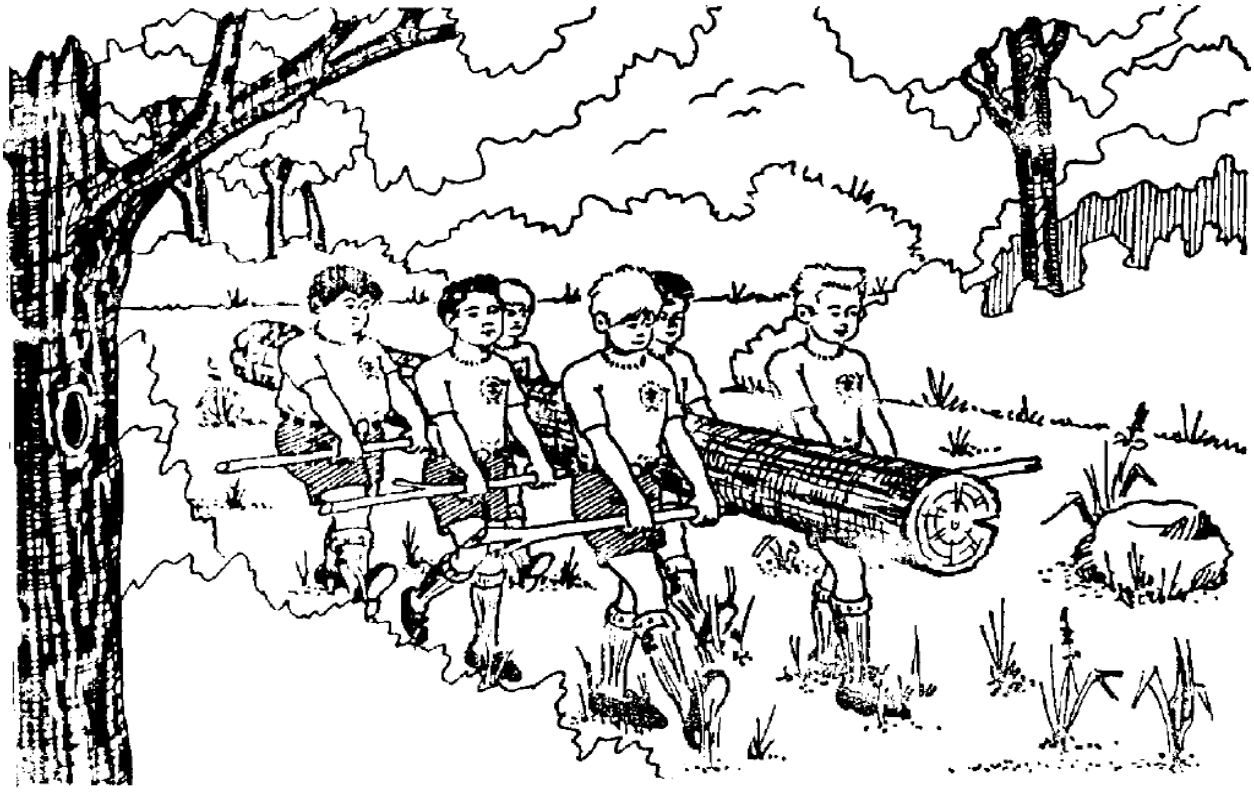

Letrina profundidad
60
100
Letrina de varas
Letrina de cajón

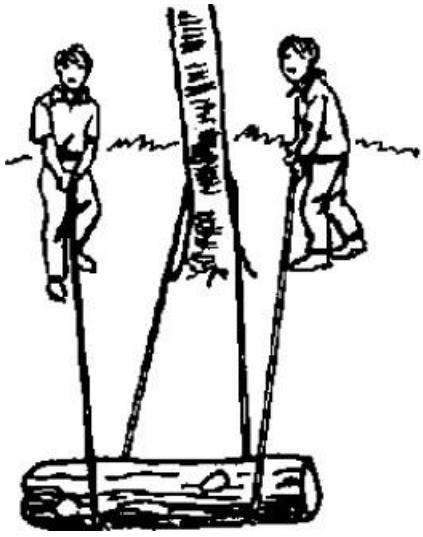

LEÑA GRUESA
LEÑA MEDIANA
LEÑA FINA

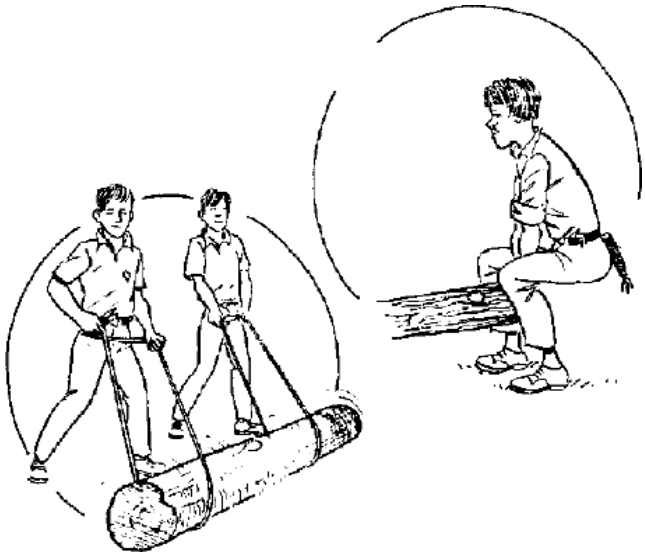


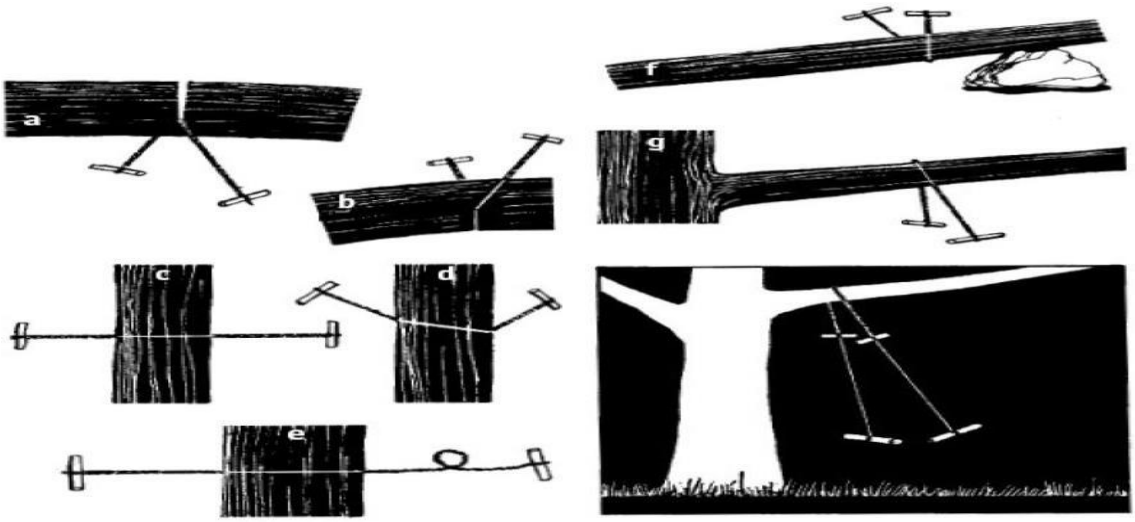
CERCANA AL
FUEGO DE LA
COCINA

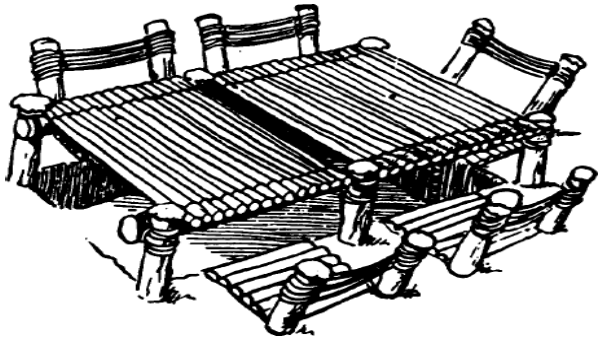

TELA ARROLLADA

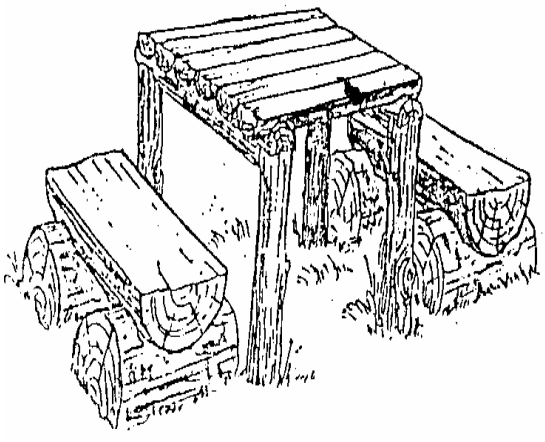


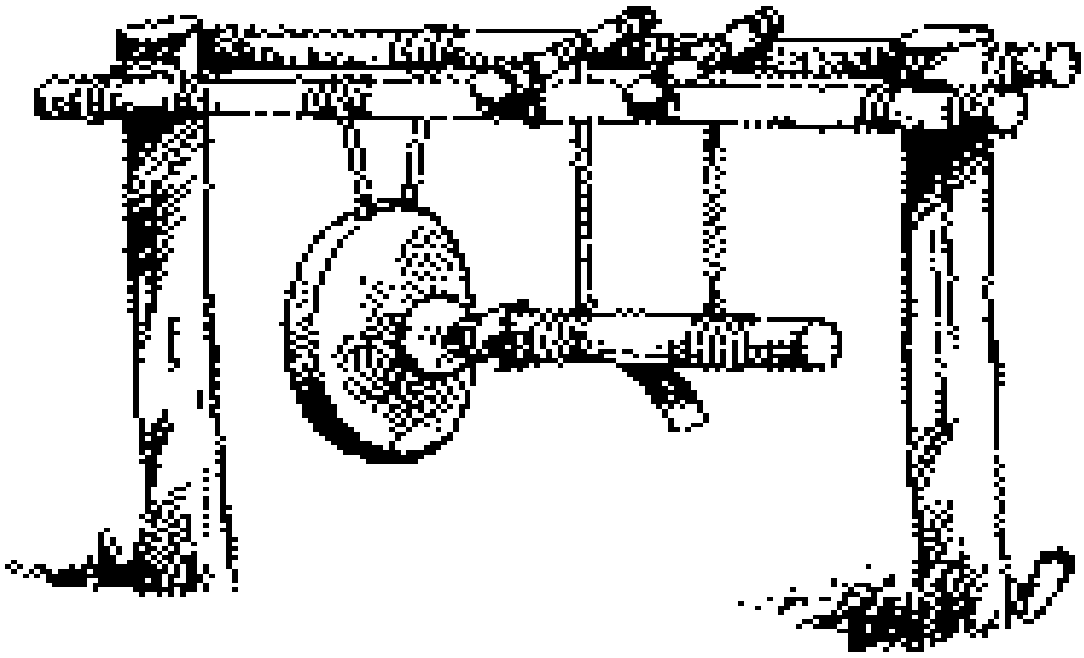


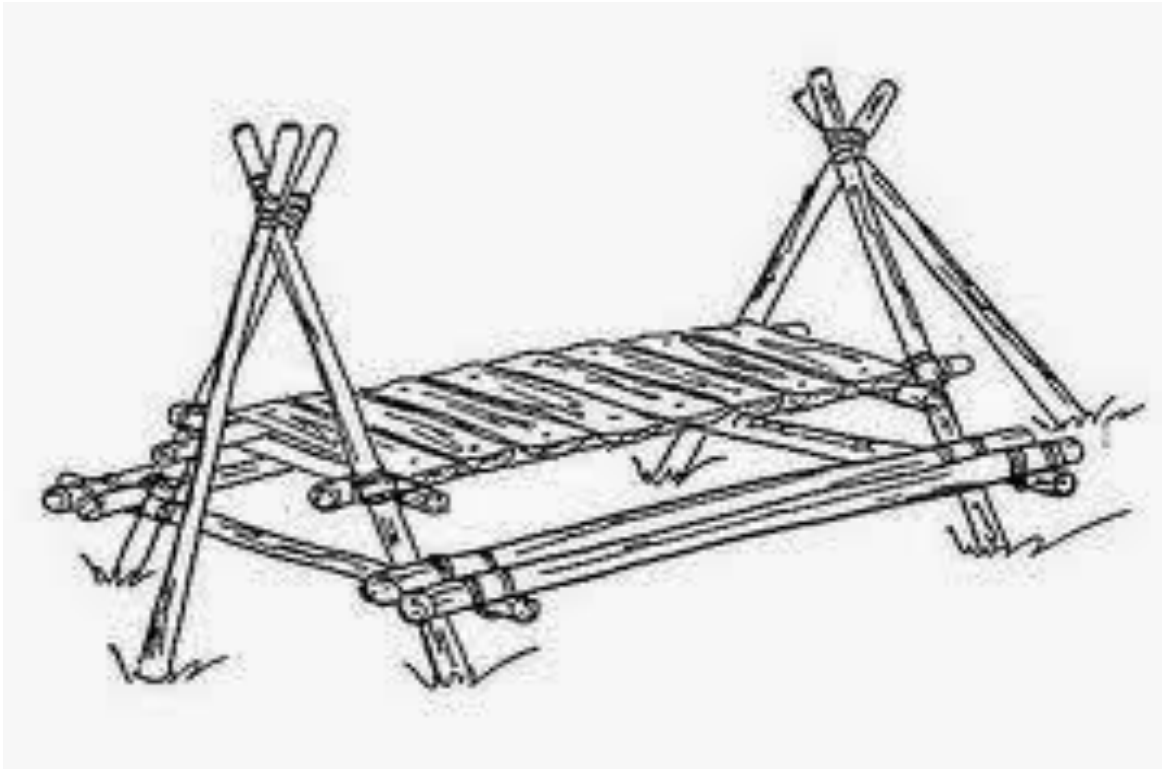


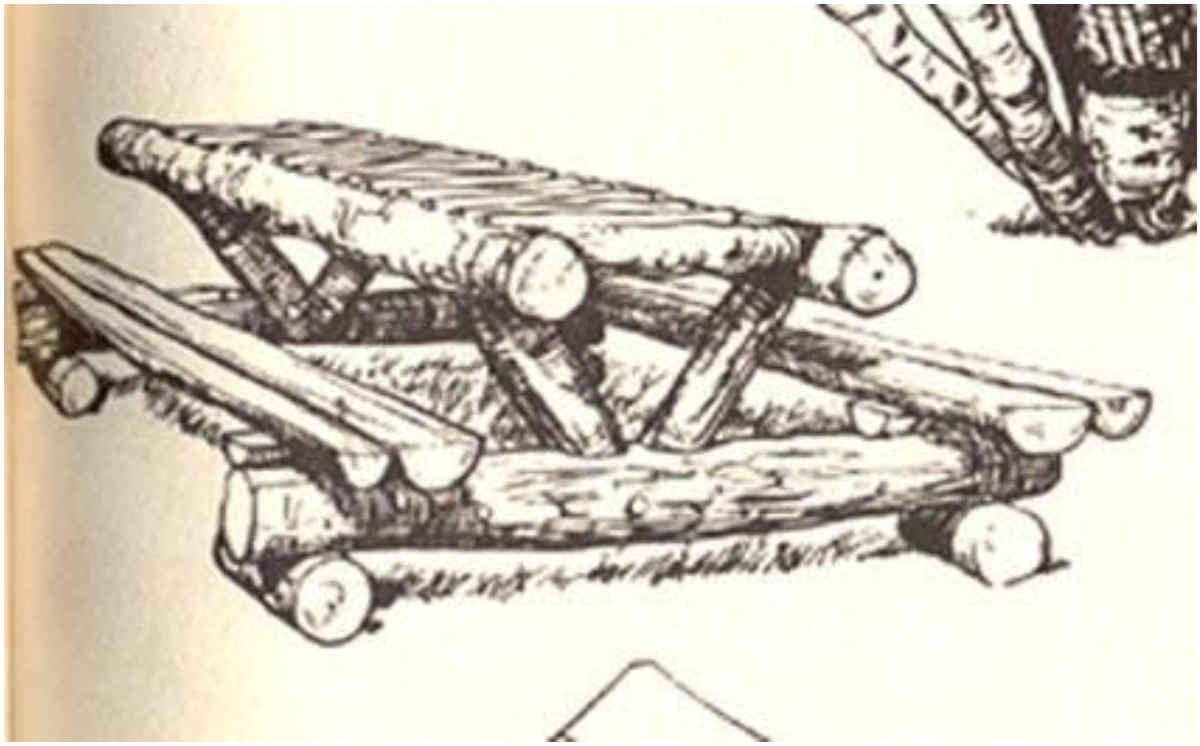

a
b
c
d
e
f
g

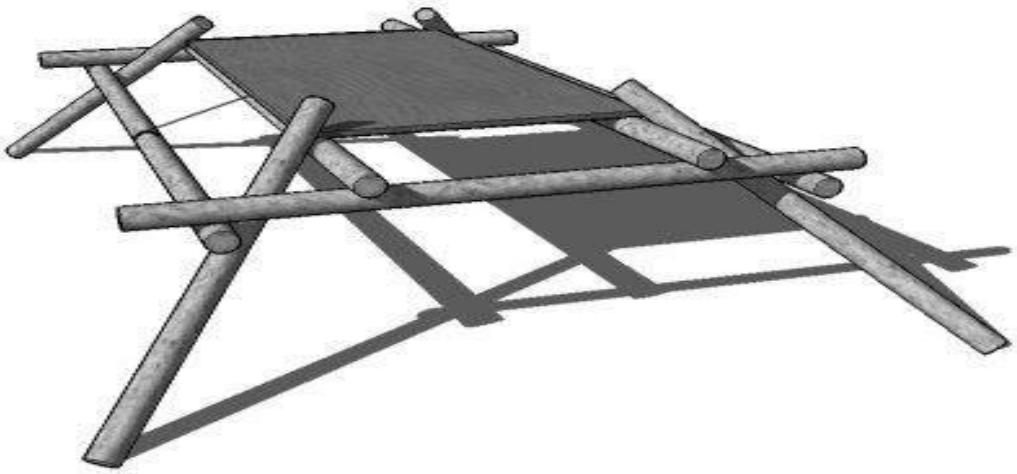


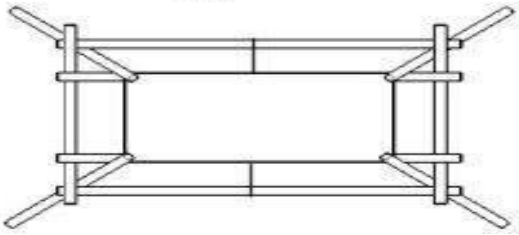


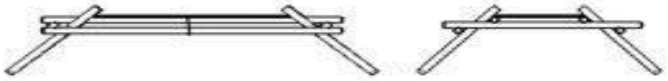


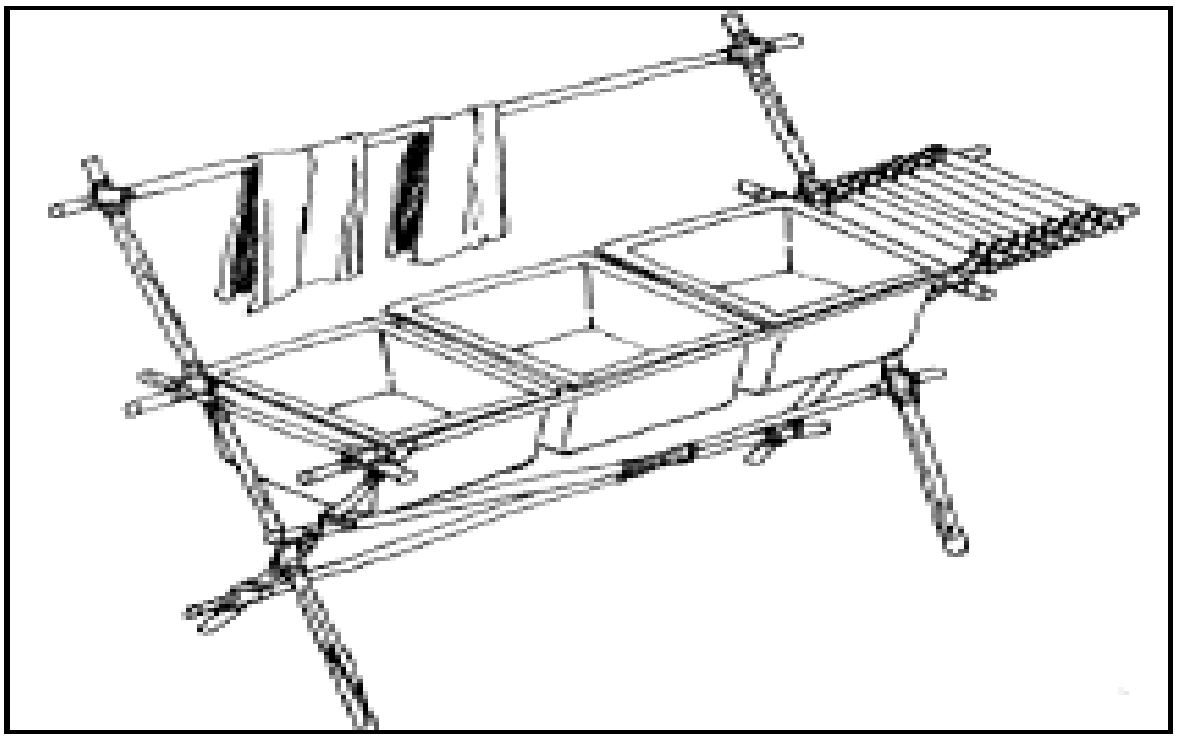


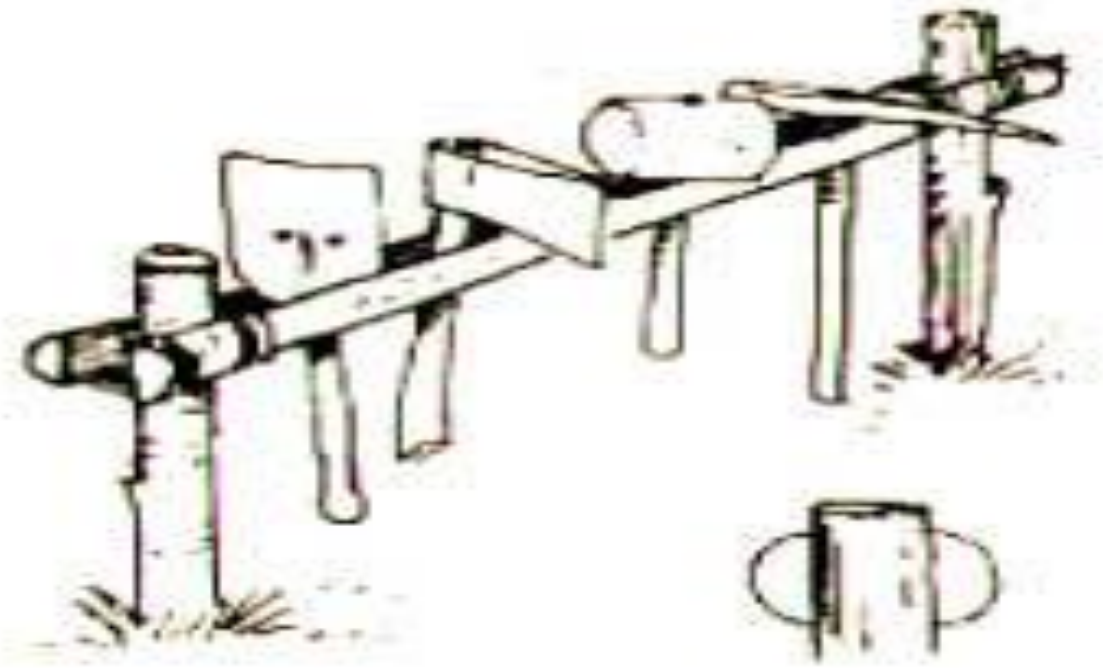


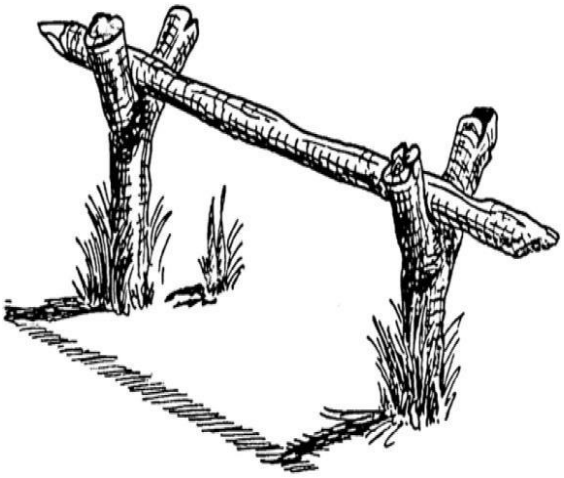


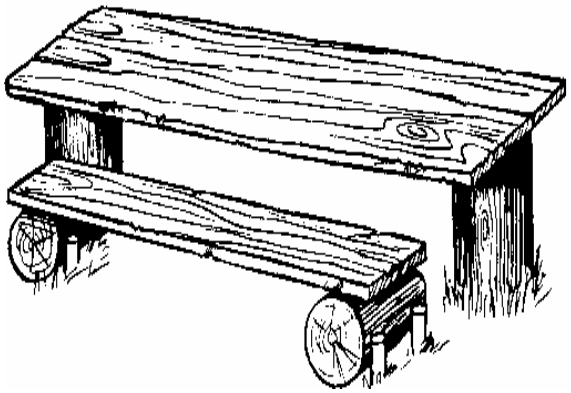


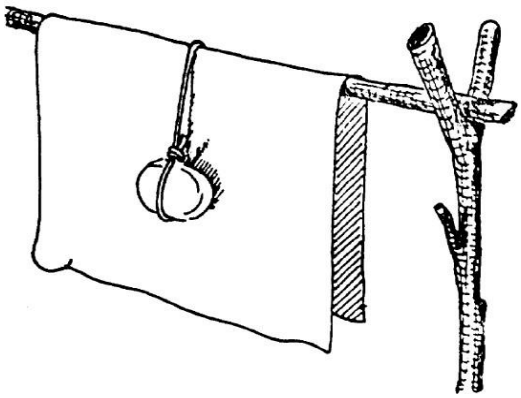


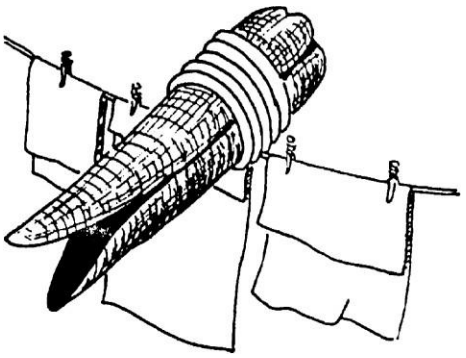


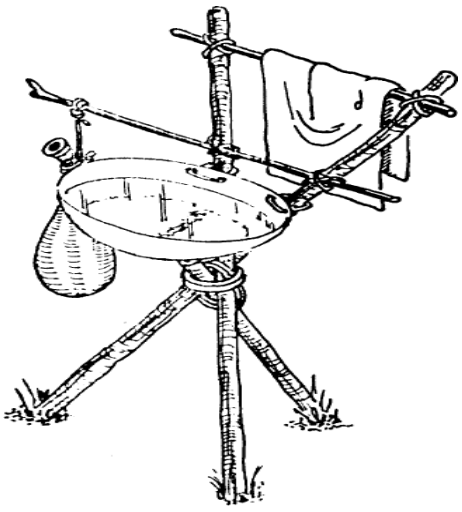


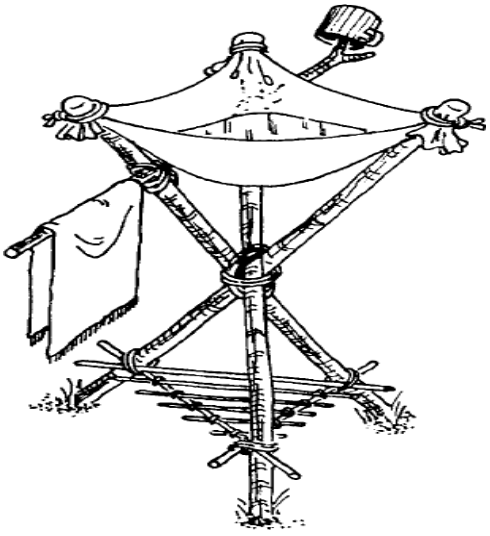


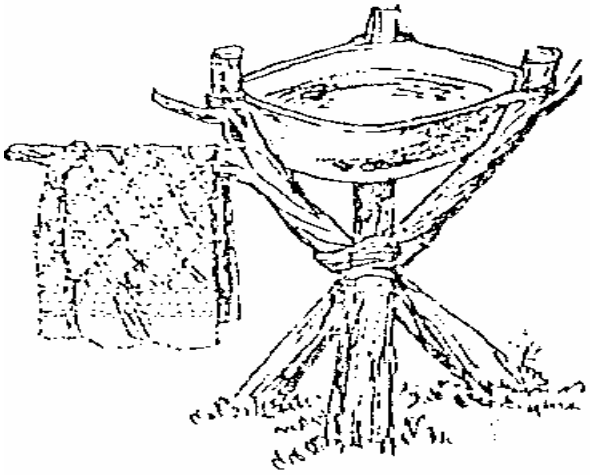


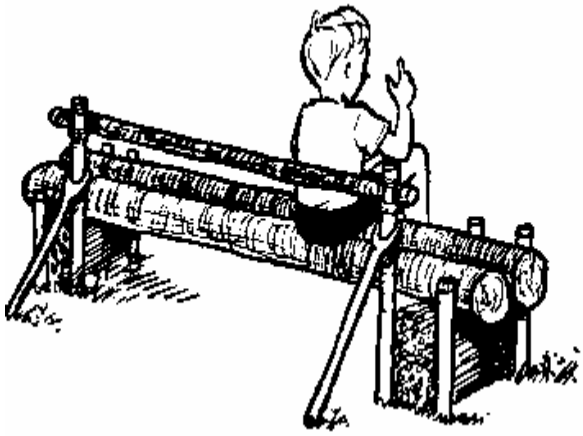


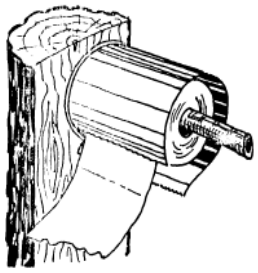


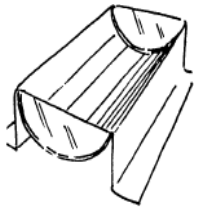


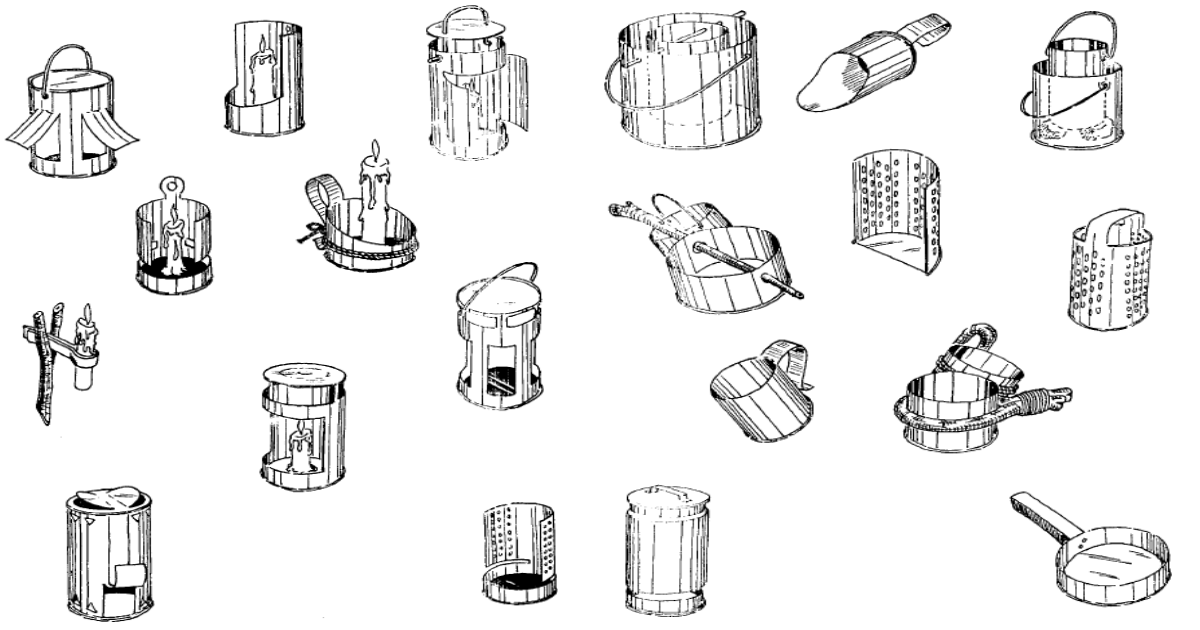




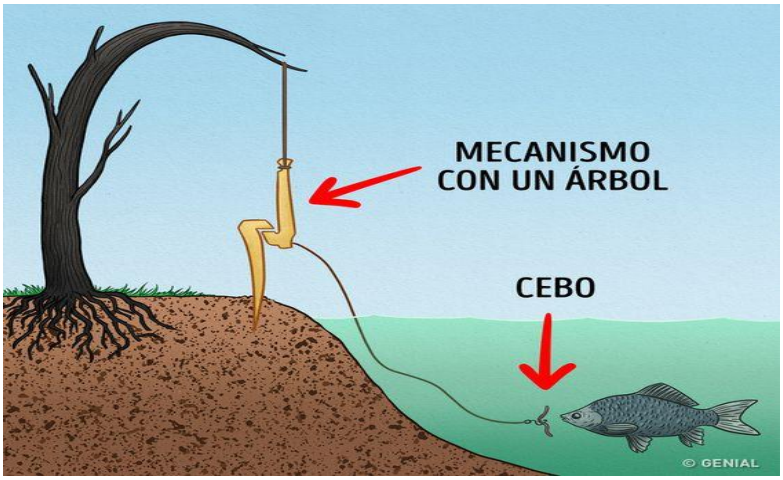


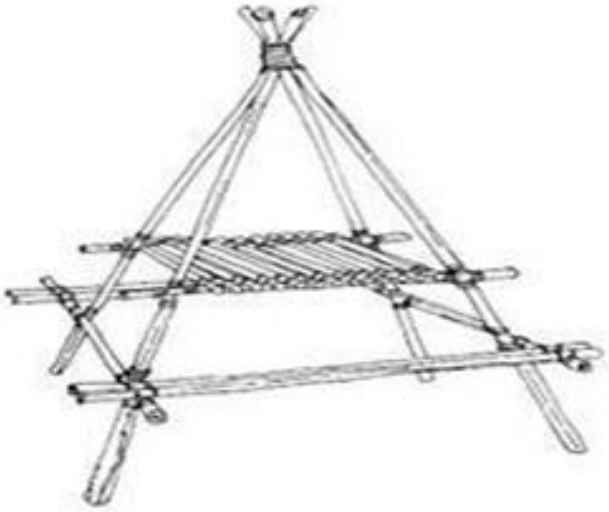


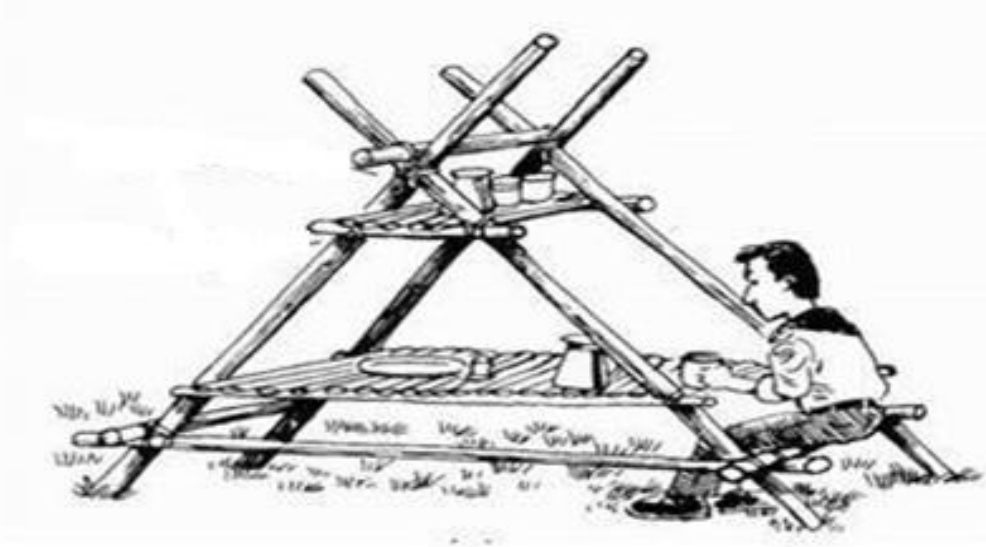


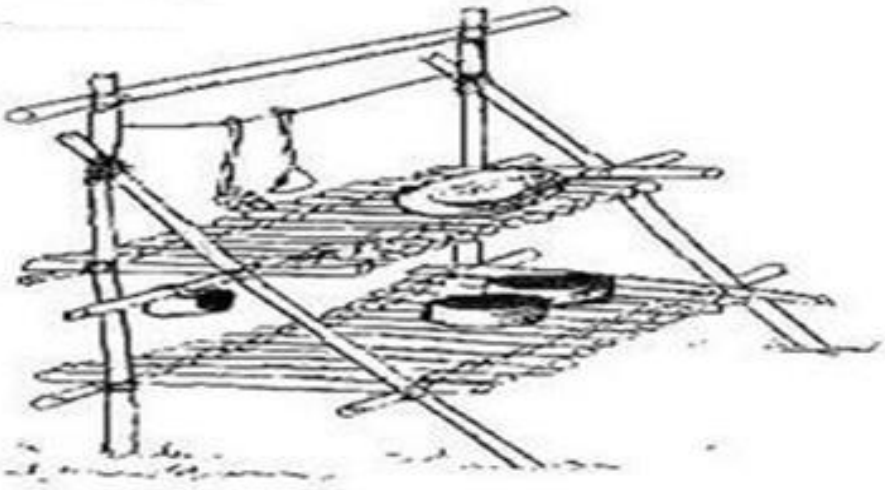


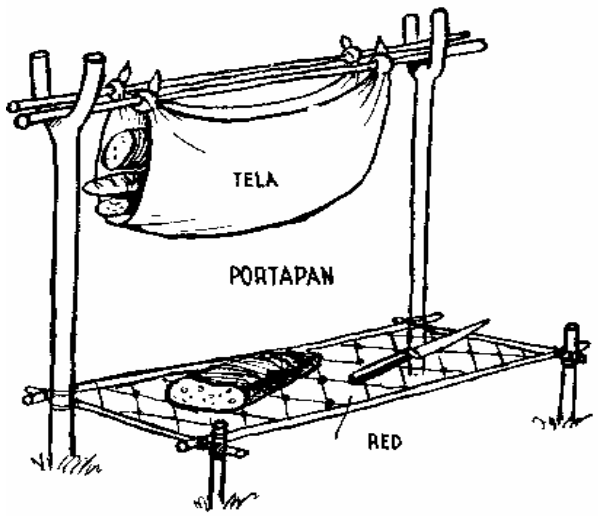
LION
LION
LION

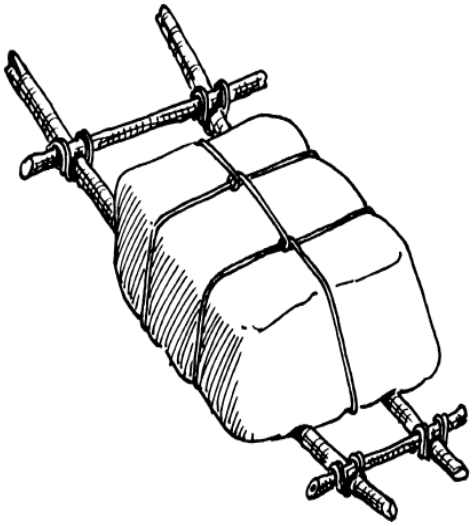

MECANISMO
CON UN ÁRBOL
CEBO
© GENIAL

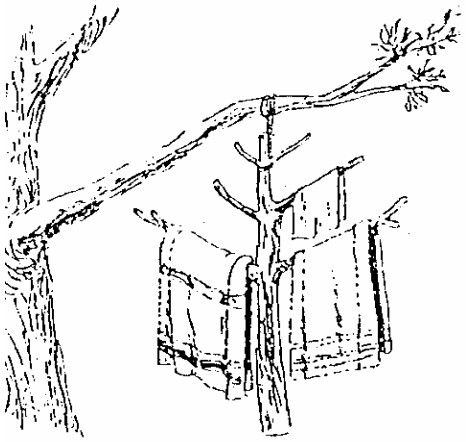


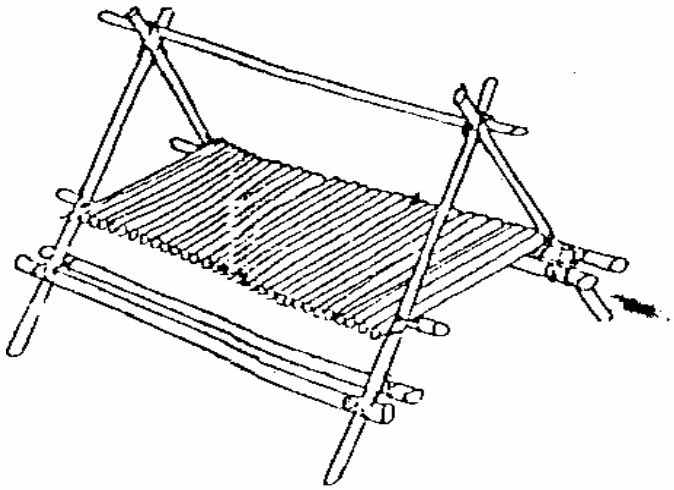




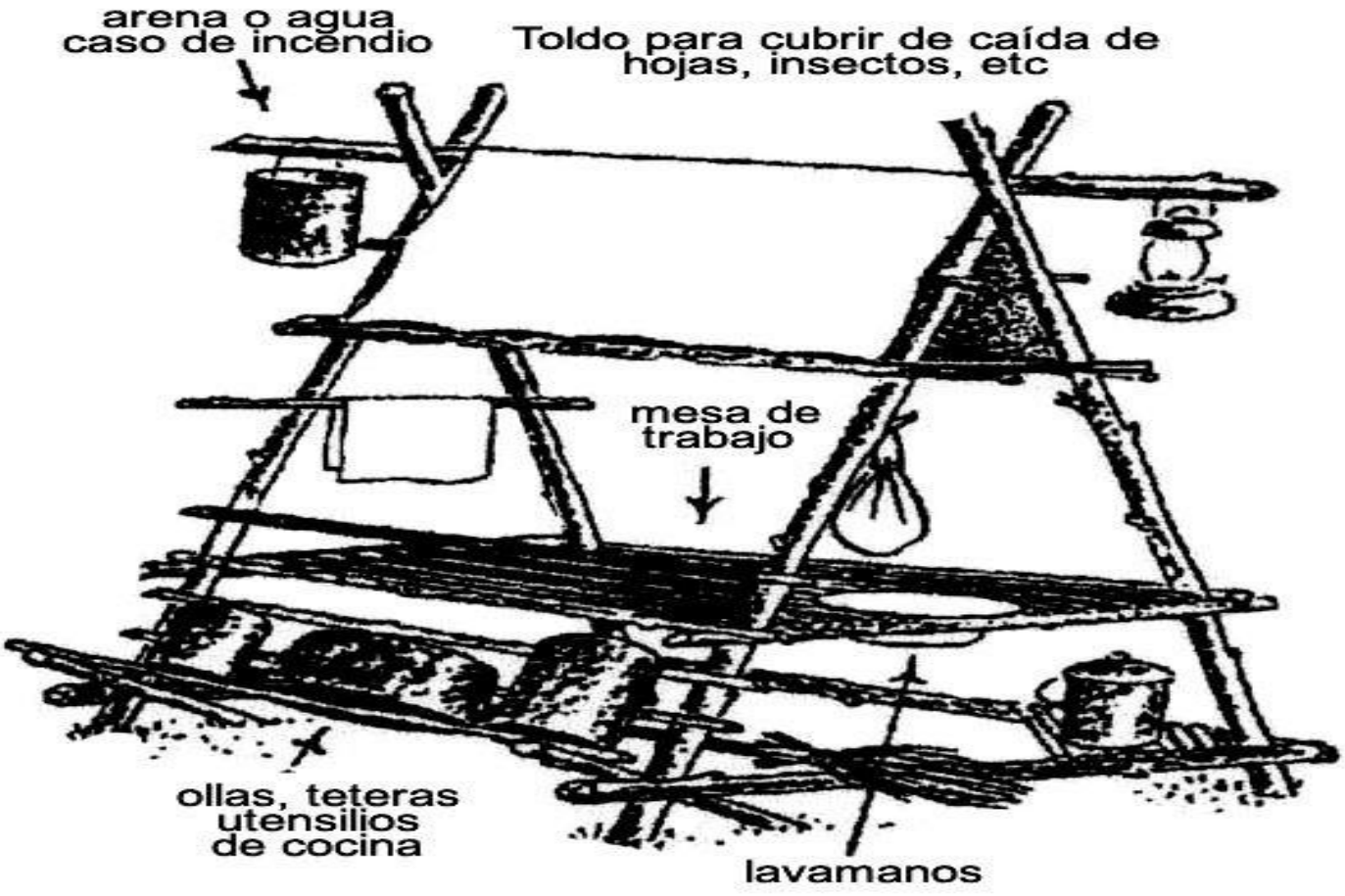

TELA
PORTAPAN
RED

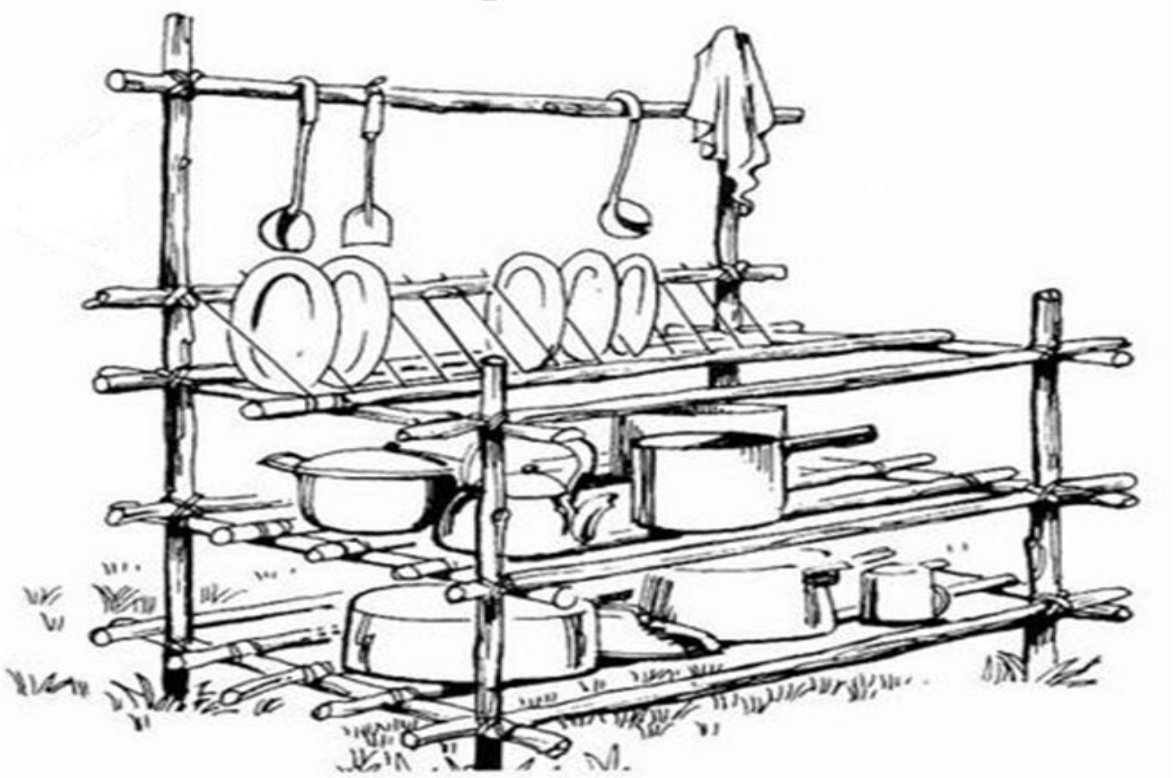


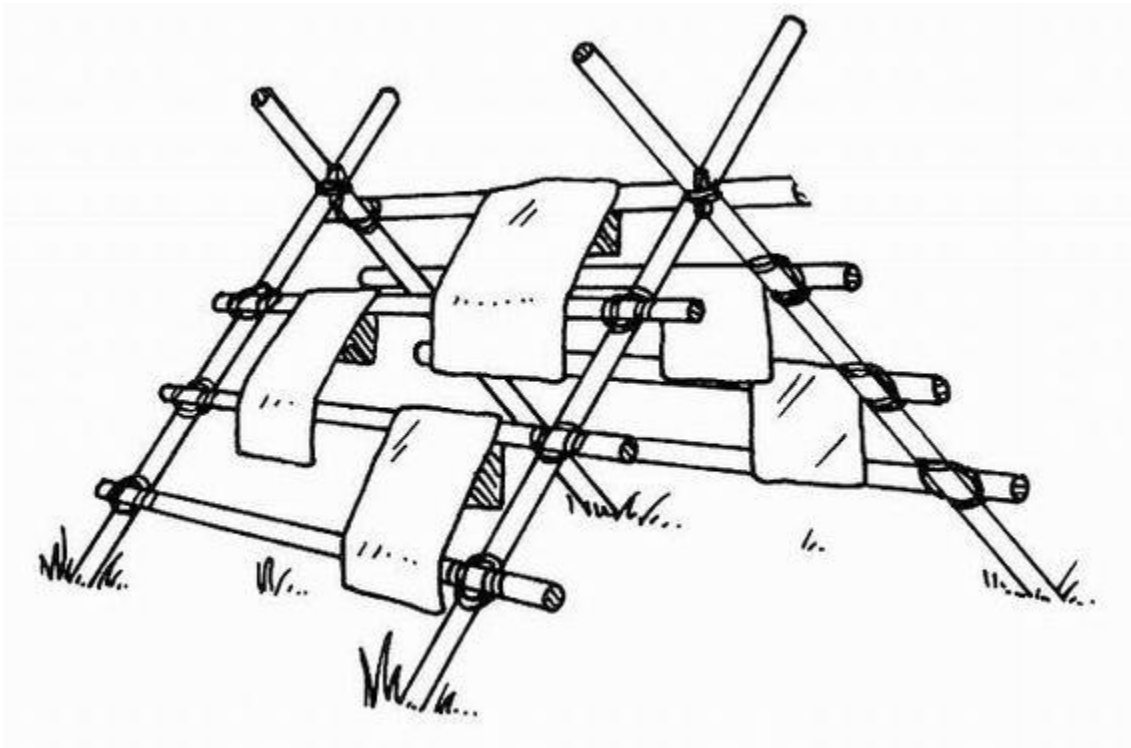


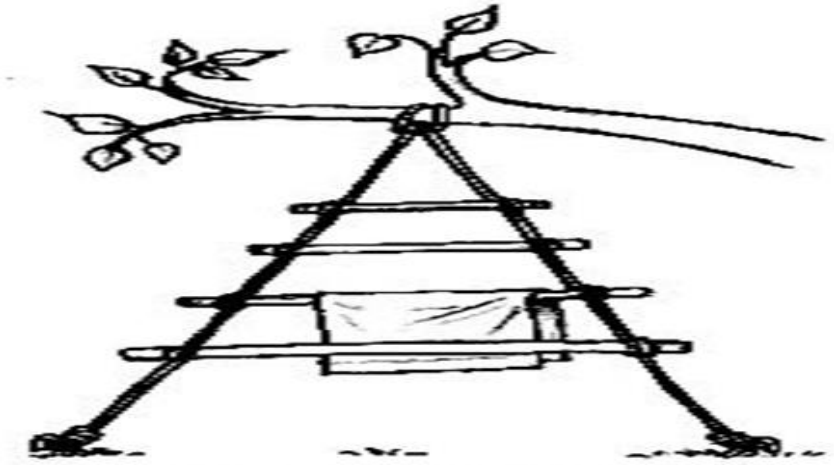


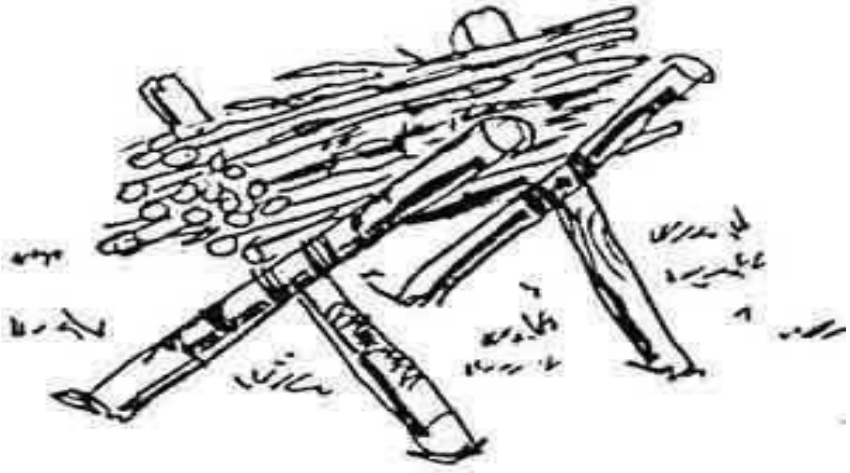
DESPENSA DE COCINA
LOS LADOS, FONDO Y FRENTE DE LA DESPENSA SE FABRICA CON HOJAS GRANDES DE ARBUSTOS O PLANTAS, TELA O LIENZO
UNO DE LOS LADOS ESTA ABIERTO PARA MOSTRAR EL INTERIOR
LA PUERTA DE ESTE LADO PUEDE ABRIRSE PARA UTILIZAR LA LUZ DE LA LÁMPARA EN LA DESPENSA Y COCINA
UNA SOLSA DE MALLA SUSPENDIDA PARA LA CARNE, ETC
DESPENSA
TRAVESAÑO PARA PAÑOS DE COCINA, CUCHARON, ETC.
BASE PARA OLLAS, TETERAS, ETC.
ES FACIL DE CONSTRUIR... MANTIENE A LAS HORMIGAS ALEJADAS DE LA COCINA
UNA PEQUEÑA CANTIDAD DE GRASA EN LA BASE DE CADA MONTANTE MANTIENE LEJOS A LAS HORMIGAS

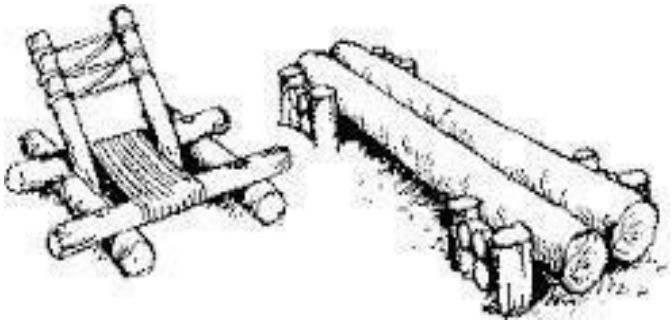

arena o agua
caso de incendio
Toldo para cubrir de caída de hojas, insectos, etc
mesa de trabajo
ollas, teteras utensilios de cocina
lavamanos

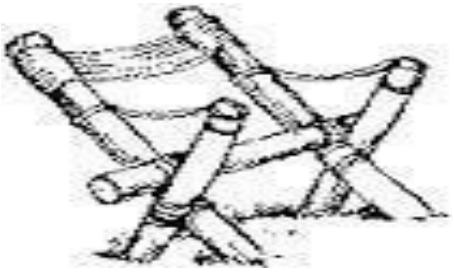


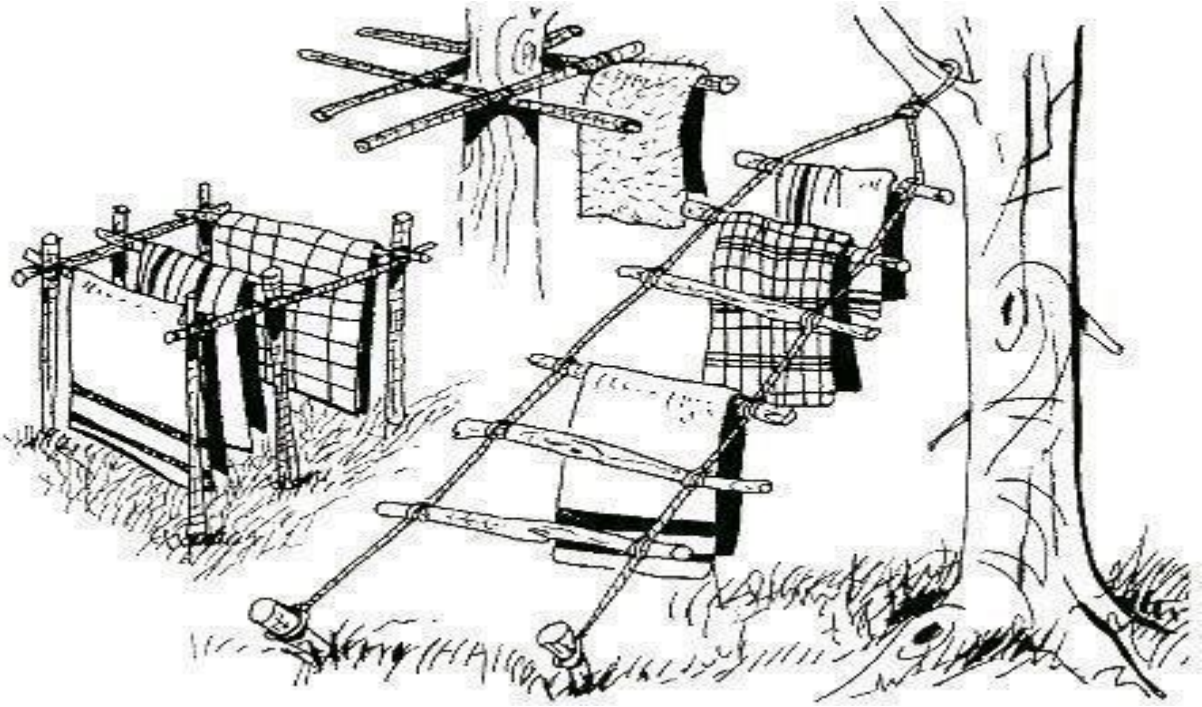




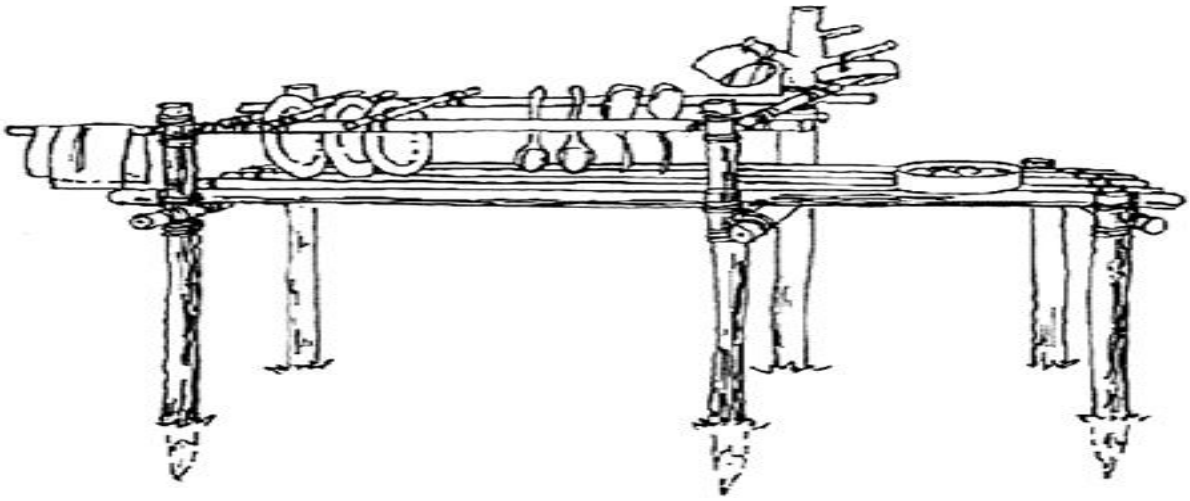




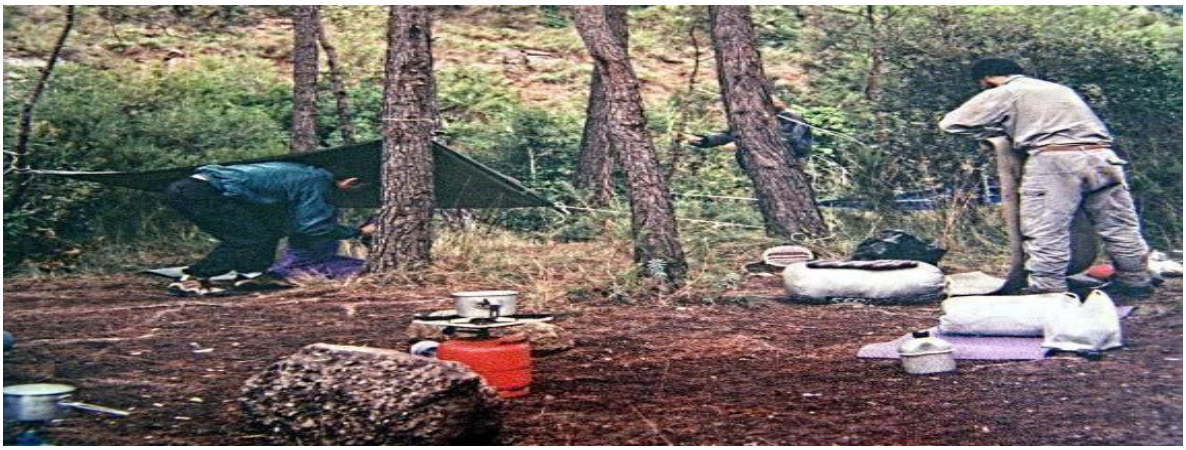




colgador de toallas



En una salida de Gotonpo podemos realizar una serie de actividades, debemos tener un conocimiento profundo de estas, hay cierto riesgo al realizar las mismas, por tanto la seguridad es fundamental.



Montaje de campamento.

Ninja-kyanpu (Campo de entrenamiento ninja): es el término empleado para designar el espacio al aire libre donde se realizan los Zanzon Ho No Keiko (Entrenamientos especializados de supervivencia) y los Gotonpo (Entrenamiento mediante el uso de los cinco ciclos de la naturaleza y sus elementos), y que son para cortos períodos (no más de 20 días).

Un ejemplo alternativo de un Gotonpo

Esquema de un Gotonpo para 10 o más integrantes (por refugio):

· **1 al 5 – Refugios o carpas de los integrantes. Preferentemente se construirán refugios para un grupo no menor a 8 integrantes, mimetizados con el entorno y con elementos hallados en la zona (las carpas solamente serán aceptadas durante el entrenamiento de invierno).**

24
21
9
10
22
14 al 16
18
8
7
11
12
1 al 5
13
19
6
23
20

6 – Fogón general.

· 7 – Cartelera (kamon de la ryû).
.
· 8 – Pista de obstáculos.
.
· 9 – Puente himalayo (de cuerdas).
.
· 10 – Letrinas.
.
· 11 – Nobori (Bandera) y Uma-jirushi (estandartes de batalla).
.
· 12 – Zona de reunión general.
.
· 13 – Zona de estacionamiento de vehículos.
.
· 14 al 16 – Alimentos, Armería y Enfermería. Se construirán al igual que los refugios.
.
· 17 – Pozo de desperdicios orgánicos.
.
· 18 – Zona de cocina.
.
· 19 – Camino de acceso.
.
· 20 – Elevación natural.
.
· 21 – Zona de baños higiénicos y recreativos (preferentemente la zona más baja y tranquila del río o arroyo; en caso de tratarse de un lago o una laguna, se utilizará la parte más llana).
.
· 22 – Zona de entrenamientos en agua (esta debe tener el suelo desparejo).
.
· 23 – Zona de actividades técnicas.
.
· 24 – Zona de actividades prácticas (bosque).

Para la práctica de entreno en la naturaleza (Go-Tom-Po) se utiliza la estrategia denominada "Gogyo" o "cinco elementos naturales", como vías para la fuga y el escape, consistente en:

- Ka Ton Jutsu – utilización del fuego y los explosivos naturales (Fuego).
- Maku Ton Jutsu – utilización del equipamiento especial shinobi (Vacío).
- Do Ton Jutsu – utilización de la energía estabilizada (Viento).
- Ton Jutsu – utilización de la tierra y rocas (Tierra).
- Sui Ton Jutsu – su utilización como evasión y expansión (Agua).

Todo esto se utiliza junto con el "Inpô" ("Arte del camuflaje") y el "Inton-jutsu" ("Operaciones especiales" o "Estrategias de combate").

Hay muchas ryus que generalmente utilizan el Gotonpo para repetir lo que hacen en sus escuelas, para eso existe el Dojo o especializar un arma o más de una y ojala lo mas exóticas lo cual no es malo, la idea en general es especializar más al alumno en materias tales como:* **supervivencia**, **armas improvisadas**, **primeros auxilios**, **espionaje**, **rappel**, **orientación terrestre**, **marchas nocturnas**, **combate nocturno** (patrullas), **camuflaje**, **eliminación de centinela**, **sigilo**, **infiltración exfiltración**, **evasión y escape**, **cautiverio** "prisionero de guerra", **técnicas de vadeo**, **técnicas rastreo**, **guerrilla** shinobi y de campamento como manos hábiles etc.

***Nota: Todos estos entrenamientos referidos en el cuadro se refiere a las nociones básicas de algunos y mas profunda en otros, ya que es conocimiento de las fuerzas especiales**

Gotonpo

El uso de los cinco elementos naturales para escapar

¿Qué es Gotonpo?

El GOTONPO o el uso de los cinco elementos naturales para escapar fueron base de su trabajo que los llevaba a familiarizarse con el uso creativo de la tierra, el agua, el fuego, elmetal y la madera, todos estos elementos del medio ambiente que nos rodea.

Se puede definir como el entrenamiento en la naturaleza. En este capítulo, veremos las técnicas y parte del equipo que usaban los ninjas para sus misiones.

Dividiremos este capítulo en dos partes, una la histórica y otra la practica actual. El lector ha de saber cuál es la línea que divide estas dos partes; el fin que se ha de seguir es la sabiduría y la auto-protección.

Los Ninjas fueron expertos en el uso de la naturaleza para su beneficio, cubriéndose y vistiéndose de ella siendo uno solo con esta, de esta manera podían desaparecer con libertad absoluta.

El Ninja fue un experto en tomar ventaja del clima, hábil meteorólogo a la hora de pronosticar el estado del tiempo, usando el conocimiento de los cambios y comportamiento del clima en las distintas estaciones para tiempos de batalla. El Ninja fue entrenado para observar el más sutil signo del medio ambiente. Además se sumaba aesta habilidad el conocimiento de la geografía la cual le permitía analizar los terrenos de batalla con más facilidad aplicando con certeza sus habilidades de Ninjutsu.

GOTONPO

CHIMON: Conocimiento del terreno. Uno de los conocimientos trascendentales del ninja es el conocimiento de su entorno, tener la máxima información del terreno en el que se ha de mover, es de vital importancia para la realización de sus misiones. Montañas, valles, ríos y bosques o cualquier otro entorno natural ha de ser inspeccionado por el ninja para preparar sus infiltraciones.

GOJO GYOKO: Método de la utilización de los cinco elementos. Este método consistía en utilizar diferentes técnicas para desarrollar sus misiones, el ninja las tenía catalogadas o estructuradas según un elemento. A rasgos generales estas técnicas estaban concebidas para ser empleadas en tres categorías, la infiltración, el escape y el enmascaramiento. A continuación iremos descubriendo dichas técnicas así como su nombre en japonés.

CHI-NO GOTON DOTON: Técnicas del uso de los elementos naturales. (Tierra). CHI-NO GOTON KITON: Técnicas del uso de los elementos metales.
CHI-NO GOTON SUITON: Técnicas del uso de los elementos agua. CHI-NOGOTON MOKUTON: Técnicas de los elementos madera.
CHI-NO GOTON KATON: Técnicas de los elementos fuego.

Gotompo

GO-DAI GO-GYO GOTOMPO

Recordemos que Go en Japonés significa; cinco. Según esto:

- Go Dai: Corresponderá a las cinco manifestaciones elementales, es decir, Tierra (Chi), Agua (Sui), Fuego (Ka), viento (fu).

- Go Gyo: Corresponde a los cinco elementos básicos; o sea; Terra (Do), Agua (sui), Fuego (Ka), Madera (Moku), Metal (Kin).

Mientras la primera clasificación procede de las enseñanzas **MiKKYO**, originarias del Himalaya, la segunda forma de establecer los cinco elementos, procede de las enseñanzas del Taoismo Chino.

Basada en esta segunda clasificación, el Shinobi estableció su **método de escape en relación a los cinco elementos**, o sea el **GOTOMPO,** la forma tradicional de ninjutsu, utiliza la forma adecuada a cada situación (y siempre basada en su propia intuición) para escabullirse de la vista del enemigo, relacionándola en cada caso en uno de los elementos del GO GYO.

Es de resaltar que el entrenamiento básicamente intuitivo del ninja, era aquí, como en tantas ocasiones, fundamental para la elección del método que proporcionaría el éxito buscado en cada situación.

Veamos en síntesis las técnicas correspondientes a cada uno de los elementos del Gotompo:

GOTONPO (NINPO HEIHO)

ESTRATEGIA E INFILTRACION

CHAKAIRI NO JUTSU: Infiltrarse en las Líneas Enemigas.

1. **RYAKUHON:** Por camarada
2. **YOJA:** Pasando por enfermo, inválido, mendigo, etc.
3. **RYOHAN:** Dejarse capturar.

El Ninja clasificaba todo lo que hacia en técnicas positivas, es decir; aquellas en las cuales se ocultaba mediante el uso del camuflaje; o técnicas negativas, en las cuales aparecía a la vista de todos, pero disfrazado de tal manera, que no era posible descubrir su verdadera identidad. Otras veces si las circunstancias así lo requerían trabajaba en equipo.

ARTIMAÑAS PARA INFILTRARSE

En tiempo de paz, antes de empezar las hostilidades: **TORI NO JUTSU:**

a) Sobornar a guerreros enemigos descontentos para sacarles información.
b) Entrar como monje o religioso.
c) Lograr que el señor feudal enemigo, lo aceptara como Ninja a su servicio.
d) Recurrir a una hermosa mujer para que sedujera a un señor feudal, o con muchas influencias.
e) Hostigar al enemigo con un grupo de Ninjas en un sector alejado del verdadero objetivo.
f) Disfrazarse de viajero y fingirse enfermo delante de la puerta principal del recinto enemigo.

CHIKARI NO JUTSU Infiltrarse en territorio enemigo, antes de que empiecen las hostilidades

a) Emboscar a las tropas enemigas que acampan durante la noche fuera del área principal.
b) Deslizarse inadvertido entre las formaciones del enemigo a punto de regresar a su base principal.
c) Dejarse capturar una vez que hemos preparado nuestro plan de fuga, llevándose falsa información.
d) Mezclarse con las tropas enemigas recién derrotadas que vuelven a su base.

CONDICIONES IDEALES PARA INFILTRARSE

1. La noche en que algunos guerreros enemigos abandonaban el castillo, en una misiónde estudio del terreno, para encontrar alguna ruta de escape.
2. La noche que seguía a una fiera batalla.
3. La noche en que el enemigo estaba ocupado haciendo preparativos para tomar la ofensiva.
4. La noche siguiente, al día en que se ha estado muy ocupado, fortificando el castillo, cuando el enemigo está cansado.
5. La noche siguiente al levantamiento del sitio contra el enemigo.
6. Cuando el enemigo esta fatigado después de una prolongada marcha o confrontación.
7. Cuando por enfermedades o bajas sustanciales, el enemigo está preocupado por losmuchos heridos.
8. Cuando el enemigo era atacado por una enfermedad epidémica, hambre o sed.

Acciones efectuadas después de la infiltración

INCENDIOS DE:

- Depósitos de combustible
- Municiones
- Armas

- Almacenes de alimentos
- Depósitos de agua
- **Fenómenos naturales para infiltrarse:**

Noche sin luna Noches lluviosas Fuertes tormentasFuertes nevadas Gran niebla

GOTOMPO Escapes

Artimañas para Desaparecer o Confundir al Enemigo

1. **Arbóreas**
2. **Fuego, llamas y humo**
3. **Acuáticas**
4. **Metálicas**
5. **Objetos en la tierra**
6. **Formas vivientes.**

B) **Arbóreas:** El ninja se introducía dentro de un denso follaje de árboles, arbustos o en un bosquecillo de bambúes para dificultar la persecución de los enemigos y así poder facilitar su fuga.

C) **Fuego:** llamas, humo: utilización de explosivos los cuales distraían o cegaban al enemigo facilitando de este modo su fuga.

D) **Acuática:** implicaban una zambullida en el agua, permanecían sentados en el fondo durante prolongados periodos de tiempo respirando a través del tubo de un esnorkel; o bien, el ninja flotaba justamente debajo de la superficie de aguas enlodadas, aferrado a un banco de algas, o en algún tronco flotante.

E) **Metálicas:** el metal que hacia resonar algún compañero ninja ubicado en un sector opuesto al de la ruta de escape de su compañero.

F) **Objetos de la tierra:** la arena que se encontraba en el suelo, arrojada a los ojos del enemigo, piedras o grandes rocas lanzadas ladera abajo.

G) **Formas vivientes:** el ninja entrenaba a los monos, perros, serpientes, saurios, cuervos, ratas. Para hacerlas correr hacia las concentraciones enemigas, y servir de distracción, o los entrenaba para luchar.

Técnicas correspondientes a cada uno de los elementos

1)- **Doton jutsu** (tierra):

Método de la tierra: El mejor ejemplo de esta técnica nos lo proporciona el **Uzura Gakure no jutsu**, que sugiere ocultarse como una codorniz en pequeñas brechas entre dos objetos más grandes, aquí la consideración más primordial es que se debe llenar por completo el espacio entre los objetos.

De esta manera es posible escapar a la detección, puesto que un observador escudriñara más allá de ellos mientras recorre su puesto.
También debemos mencionar la técnica de ocultarse debajo de matorrales que cuelgan o entre el césped. Manténgase bajo para observar y mirar alrededor del escondite.
Objetos de la tierra: la arena que se encontraba en el suelo, arrojada a los ojos del enemigo, piedras o grandes rocas lanzadas ladera abajo.

- **Conocimiento de la geografía del terreno en el que se opera, estudio antes de actuar.**
- **Utilización de las características del terreno para ocultación, como en hoyos y refugios.**
- **Técnicas de orientación, puntos de referencias ej: un monte.**
- **Métodos de desplazamientos silenciosos, Arukis, en la noche etc.**
- **Practica de supervivencia sin refugio portátil.**
- **Utilizaciones de luces y sombras.**
- **Escaladas, rappel.**
- **Refugios de observación, tomando posiciones estratégicas**
- **Túneles de escape.**
- **Técnicas de camuflaje.**

TIERRA:

- **Usos para la creación del fuego y transporte del fuego.**
- **Apertura y violación de cerraduras, y habilidades para ingresar y escabullirse.**
- **Ajuste de trampas.**
- **Habilidades de infiltración en campos enemigos.**

2)- Suiton jutsu (Agua):

En ocasiones conocido como **kitsune gakure no jutsu** significa imitar las acciones dela zorra, ocultándose en el agua. Esto no solo ayuda a borrar las propias huellas, si no también le deja una posición muy deficiente al enemigo que viene en persecución. Una variación de Tanuki, de arrastrar al enemigo al agua para ahogarlo.

Acuática: implicaba una zambullida en el agua, permanecían sentados en el fondo durante prolongados periodos de tiempo a través del tubo de un esnorkel; o bien el ninja flotaba justamente debajo de la superficie de aguas enlodadas, aferrados a un banco de algas o en algún tronco flotante.

- **Entrenamiento en el agua.**
- **Combate en el agua.**
- **Método de natación silenciosa.**
- **Ocultación en el agua.**
- **Método de natación con útiles especiales o embarcaciones.**
- **Método de buceo y respiración bajo el agua con tubo o saya.**
- **Aproximación y ataque desde el agua ej: centinelas.**
- **Como método de escape y supervivencia.**

3)-Katon Jutsu (Fuego):

Quizás es la más difícil de todas las artes del inpo. Se refiere a borrar el sonido y la sombra. Muévase siempre detrás de una fuente de luz para evitar la proyección de una sombra que podría traicionarlo. Aprenda a moverse silenciosamente, solo con la ayuda de los pasos silenciosos especiales o sea los arukis.

Fuego: Llamas, humo: utilización de explosivos los cuales distraían o cegaban al enemigofacilitando de este modo su fuga.

- **Utilización de estrategias con fuego ej: distraer.**
- **Utilización de artefactos de humo y fuego para escape.**
- **Preparación y empleo de explosivos o bombas incendiarias.**
- **Habilidad para el manejo de armas de fuego.**
- **Incendios de intimidación o distracción.**
- **En supervivencia.**

4)- Mokuton jutsu (Madera)

Invisibilidad a plena vista cuando no hay un escondite a mano, es necesario ocultarse detrás de nada. Esto se logra distorsionando la silueta; es posible conformar el cuerpo dándole muchas formas esto se logra con ejercicios de yoga. En los viejos tiempos del shinobi, una excelente táctica involucraba ocupar el lugar de un espanta pájaros, parado en el centro de un campo arado. Al arrodillarse y envolver los brazos alrededor de las rodillas se adopta una postura redonda, esto se conoce como “Ocultarse como una piedra”.

Arbóreas: El ninja se introducía dentro de un denso follaje de árboles, arbustos o en un bosquecillo de bambúes para dificultar la persecución del enemigo y así facilitar su fuga

- **Utilización de árboles para observación u ocultación.**
- **Utilización de árboles para ataques sorpresas.**
- **Utilización de árboles y plantas para alimentación medicina naturista o venenos.**
- **Supervivencia construcción de utensilios varios.**
- **Improvisación de armas naturales con ramas o similares ej: Bo, jo, Hanbo,estaca, shuriken etc.**
- **Travesía de obstáculos entre los árboles, con soga.**
- **Trampas en el bosque.**

5)-Fu jutsu (Aire):

Método del aire: Se refiere a la técnica de ocultarse como un mapache, el tanuki gakure no jutsu significa que el individuo debe subirse a un árbol o cualquier otro sitio elevado, apretándose al objeto de tal manera que parezca formar parte de él. Alan Kuhn y Jack Murphy, los ladrones de joya que robaron la estrella de la india de un museo de la ciudad de Nueva York, hacían uso frecuente de esta táctica. Creían con toda razón que la gente muy rara vez mira hacia arriba.

CIELO:

- **Meteorología.**
- **Comprensión del cielo nocturno y las constelaciones.**
- **Navegación por medio del Sol y las estrellas.**
- **Comprensión de las fases lunares.**

6).Kinton Jutsu (Metal):

Metálicas: El metal que hacia resonar algún compañero ninja ubicado en algúnsector opuesto de la ruta de escape de su compañero.

- **Uso de instrumentos de metal como armas de ataque o defensa.**
- **Construcción de armas.**
- **Utilización de todo tipo de armas típicas del shinobi.**
- **Shuriken.**
- **Fukiya.**
- **Ninjato / Katana.**
- **Eliminación de centinelas Knife.**
- **Ruido de metal, del lado opuesto como distracción.**
- **Polvo metalico como metsubushi.**

Elementos para escaladas:

- Kaginawa
- Shukos / ashikos

Trampas

- tetsubushis

- **Otros Tácticos: (metal)** **Patrullas de: (metal)**

Nocturnos Reconocimiento

- Trampas FFEE Relámpago: Emboscadas
- **Uso de armas silenciosas: (metal)**

- Fukiya Shuriken, bo shuriken

- Ballesta Lanzamiento de dagas

- Pituco o garrote táctico

Existen incontables métodos más para ocultar la propia presencia de la vista del enemigo, tales como disfraces, mezclarse entre las multitudes, falsa identidades etc. Estas alternativas pertenecen al dominio de lo estratégico, más que a consideraciones tácticas y se han omitido aquí ya que no tienen relación directa conla penetración al campamento enemigo.

HOMBRE:

- Tener una profunda comprensión sobre el espionaje.
- El arte de la guerra I y II pdf
- El arte de persuadir. pdf
- Psicología oscura. Ojo no tiene que ver con ocultismo pdf
- El idioma japonés.
- Guerra de guerrillas (airsoft).
- Curso de montaña (nudos, rappel etc.) E E pdf
- Técnicas de Seducción. pdf
- Juegos de memoria.
- Lenguaje de señas.
- Conocimientos en criptología.
- El arte del rastreo. (Paidotribo)
- Sigilo y camuflaje.
- Morfo psicología y la Interpretación del Rostro.
- Escultismo en solitario y en grupo. (scout) pdf
- Inteligencia básica.(militar) pdf
- Filosofía Oriental. pdf
- Armas de fuego, armas blancas y armas orientales.
- Primeros auxilios. pdf
- Liderazgo militar. pdf
- Entrenamiento en artes marciales realistas: Vale todo, Krav maga, Systema o sambo ruso, arnis filipino descartar las que tienen katas.
- Entrenamiento en supervivencia E E I y II pdf
- supervivencia urbana. Ferfal
- Supervivencia extrema.
- Shugendo.
- Estudio de Geografía y meteorología básica pdf
- Navegación terrestre. SAS
- Primeros auxilios en lugares remotos WMS
- Manual del aventurero I y II pdf
- Superviviente, el miedo bajo control.
- Supervivencia, quien vive quien muere y por que.
- Manual practico del cuchillo (Germán Dominguez).
- Guia de supervivencia para acampada y actividades al aire libre con la navaja del ejército suizo 101 consejos, trucos y usos.

LIBROS

Se aconseja adquirir bibliografía dedicada a las áreas de estudio antes mencionadas. Para obtener información lo más correcta posible trate siempre de encontrar textos de expertos destacados en cada campo. Lo anterior es solo una lista básica, muchos de estos libros se encuentran gratis en pdf y otros debes comprarlos.

SUPERVIVENCIA

PREPARACIÓN DE LA SUPERVIVENCIA

Muy pocas personas están preparadas para afrontar los peligros inherentes a estos casos, bien porque no se ha pensado en ello o por estimar de forma equivocada que sólo atañe a otros. La experiencia pone de manifiesto lo erróneo de esas suposiciones; el riesgo de la lucha por la supervivencia debe ser previsto siempre.

Como consecuencia de lo anteriormente expuesto, el mando de una Unidad tiene la responsabilidad de procurar que todos sus hombres posean la aptitud física y psíquica, así como los conocimientos técnicos necesarios, para afrontar airosamente una situación de este tipo, y no solamente sobrevivir, sino conservar su capacidad operativa, logrando que adquieran la práctica necesaria a través de ejercicios, en condiciones similares a las reales.

Todo ello motiva que la preparación en esta materia forme parte de la instrucción de todo combatiente, y su fin será proporcionarle una serie de conocimientos básicos e imprescindibles para hacer frente a esta situación.

Es importante en estos ejercicios, tanto si el personal es profesional como si no, que los objetivos y finalidades a lograr sean remarcados, más aún si cabe, que en otro tipo de instrucción y encauzar las prácticas en un sentido de experiencia personal en la que juega un papel decisivo la responsabilidad individual, planteando el tema como un auténtico reto a resolver.

Sin temor a exagerar, podría decirse que en cualquier lugar es posible mantenerse con vida, siempre que se conserve la moral y voluntad de sobrevivir y existan una serie de conocimientos y circunstancias mínimos favorables.

La naturaleza y los elementos no serán amigos ni enemigos, pero, en cualquier caso, pueden resultar decisivos si con habilidad se consigue obren en beneficio propio.

La preparación de los individuos y Unidades para afrontar una situación de supervivencia, requiere una capacitación en tres aspectos:

- Psíquico.
- Físico.
- Técnico.

Preparación psíquica

Se basa en el descubrimiento, por el propio individuo de una mayor capacidad de resistencia físico-psíquica a la esperada, del enorme dominio que la mente puede ejercer sobre el cuerpo y de sus posibilidades de autocontrol, incrementando así la seguridad en sí mismo ante situaciones difíciles, que pongan a prueba el instinto de conservación, es decir, la “voluntad de sobrevivir”.

A este fortalecimiento psicológico que se producirá, a medida que el sujeto supere condiciones adversas y, por tanto, vaya conociendo sus propias reacciones y limitaciones, conviene añadir el registro de nuevos parámetros tras la experiencia vivida, disponiendo de una escala de valores más acorde con la realidad que evite sensaciones ilusorias o exageradas de miedo, cansancio, hambre, ansiedad, etc.

Fruto de esta preparación es una firme voluntad de sobrevivir y el conocimiento del hecho cierto de que el hombre que la posea en alto grado puede superar condiciones tan adversas que parecerían imposibles de lograr en circunstancias normales.

Se pueden citar numerosos ejemplos de hombres que han sido capaces de pasar muchos días sin comer ni beber, sepultados en la nieve con frío intensísimo, aislados en un bote en medio del océano durante semanas sin agua ni comida, etc.

En situaciones de este tipo, el combatiente, en un primer momento, puede reaccionar con una conducta nada acorde con las circunstancias de ese momento. No obstante, este fenómeno, que puede considerarse normal, posee como contrapartida otro compensador basado fundamentalmente en esa firme voluntad de sobrevivir, cuya fuerza reside en la suficiencia de la preparación que el individuo aporte para la solución de su situación, referida esta preparación a la confianza en sí mismo, a la disciplina, tanto individual como de grupo y, por último, a la iniciativa personal.

Se ve así que la importancia de la moral es innegable; las necesidades de la supervivencia las sufren los hombres y de sus cualidades morales, inteligencia, valor y entusiasmo, dependerá el resultado. Por otra parte, una moral elevada ayuda a mantener la disciplina, lo cual es imprescindible para sobrevivir individual o colectivamente.

Preparación física

Se basa en desarrollar, con el entrenamiento, todas las cualidades físicas, especialmente la resistencia o capacidad de oponerse a la fatiga, de forma que el individuo mantenga una “reserva física” y, por tanto, una tensión arterial media óptima y una breve recuperación del pulso tras un esfuerzo.

Este endurecimiento, a su vez, será fundamental para fortalecer la capacidad de resistencia psíquica, evitando el decaimiento anímico ante las adversidades o la fuerte presión psicológica que, en determinados momentos, se pueda presentar.

Una buena preparación física ayudará a obtener un mejor rendimiento que elevará la moral y mantendrá la voluntad de sobrevivir, contribuyendo a conservar la salud en medio de tantas privaciones como será necesario soportar.

Se procurará endurecer a los hombres con marchas forzadas y rudos trabajos, acostumbrándolos a soportar las más duras condiciones meteorológicas, así como el hambre, la sed, el sueño y la fatiga.

Preparación técnica

Se basará en la adquisición de una serie de conocimientos y habilidades que incrementen las posibilidades del individuo, enseñándole a aprovechar los recursos naturales y a suplir con ellos la falta de equipo adecuado, del cual normalmente carecerá, y procurarse los alimentos indispensables.

Entre los conocimientos más necesarios podemos citar los siguientes:

- Movimiento por toda clase de terrenos.
- Manejo de plano y brújula.
- Orientación por medios auxiliares.
- Exploración y reconocimiento.
- Conocimiento de la montaña, del mar y sus peligros.
- Meteorología por indicios.
- Forma de hacer señales de socorro y enlace.
- Socorros de urgencia.
- Construcción y acondicionamiento de refugios.
- Conocimiento de plantas comestibles, nocivas, útiles y medicinales, así como de animales peligrosos.
- Artes de caza y pesca.
- Preparación, cocinado y conservación de los alimentos.
- Forma de procurarse agua y de hacer fuego.
- Fabricación e improvisación de vestuario, equipo, útiles, etc.

NORMAS GENERALES A SEGUIR EN UNA SITUACIÓN DE SUPERVIVENCIA

Ante todo se deben hacer algunas diferenciaciones. Estas pueden referirse a que la situación de supervivencia afecte a un individuo aislado o a un grupo y que aparezca de improviso, como en un accidente aéreo, o que sea previsible como consecuencia de una operación, evasión de un campo de prisioneros o subsiguiente a una incursión en terreno enemigo. En cada caso se tomarán unas medidas distintas:

- En organización, ya que, por ejemplo, cuando se trata de grupos, se podrán distribuir misiones entre los individuos, mientras que en el caso individual la misma persona habrá de hacerlo todo.

- En tiempo, ya que en ciertas situaciones no se dispondrá de él para prepararse, mientras que en otras transcurrirá un plazo más o menos largo hasta que éstas lleguen a ser más o menos críticas.

Dentro de las condiciones de extrema dificultad, propias de toda situación de supervivencia, las probabilidades de salir triunfantes varían de forma extraordinaria según que la situación afecte a un solo individuo o a un grupo, o que la situación se cree de improviso o de que pueda ser prevista de antemano.

Supervivencia individual

La experiencia de numerosos casos de supervivencia, en muy difíciles situaciones, demuestra que el factor más importante para superarla ha sido la firme voluntad de sobrevivir.

Especialmente cuando se está aislado surgen una serie de problemas emocionales resultantes del miedo, la soledad, la desesperación y hasta del aburrimiento, que atenazan la voluntad, perdiéndose el sentido de la realidad de la situación y cayendo fácilmente en el pánico o en el agotamiento moral y, con él, en la pasividad y el anulamiento del deseo de sobrevivir.

Además de estos peligros de la mente, las lesiones, las enfermedades, el dolor, el hambre, la sed y la fatiga influyen sobre la voluntad de vivir. Cuando no se está preparado moralmente para superar todos los obstáculos y aceptar lo peor, las posibilidades de permanecer vivo son mínimas.

Supervivencia en grupo

Para Unidades militares será más frecuente que la situación de supervivencia afecte a un grupo que a un individuo aislado. Esto presenta la ventaja de que pueden distribuirse las distintas actividades entre los individuos que lo componen con arreglo a sus facultades, así como la disminución del sentimiento de soledad, del miedo y la menor desmoralización en ciertos individuos al sentirse arropados dentro del conjunto de la Unidad.

La supervivencia en grupo requiere, al igual que la individual, un dominio de la técnica necesaria. Esto, unido al hecho de que normalmente estos grupos estarán constituidos por Unidades orgánicas con sus Mandos, hacen la tarea de luchar por la vida y evitar la captura, mucho más fácil.

Las dificultades inherentes a la supervivencia pueden verse multiplicadas por el número de individuos, por ejemplo, ante recursos limitados. La supervivencia colectiva introduce, en ocasiones, entre los miembros del grupo, la disensión.

Es esencial, en situaciones de este tipo, la figura del Jefe, que, en el caso de una Unidad militar, ocupa el suyo natural. De su ejemplo, comportamiento y entereza moral, se nutrirán el resto de los componentes del grupo.

Es inevitable la presencia, en ocasiones, del individuo negativo, que ejerce una labor destructiva, minando la moral del grupo. Este individuo, o individuos, deber ser vigilados constantemente, pero nunca apartados del grupo o marginados dentro de él.

Hay que intentar recuperarlos, asignándoles misiones o cometidos junto a individuos de mayor entereza física y moral.

NECESIDADES BÁSICAS

Hay una serie de necesidades básicas o prioridades que hay que atender casi simultáneamente, y que son:

- Protección, contra las inclemencias del tiempo.

- Situación de la zona donde se encuentran para poder decidir el comportamiento a seguir, así como los posibles peligros.

• Agua, sin ella es imposible sobrevivir.
• Alimentación, aunque no tan necesaria como el agua, tampoco se puede resistir largo tiempo sin ella.
• Atención a heridos y enfermos.

Estas prioridades son la base para el planteamiento de la conducta a adoptar, sin perder nunca de vista la posible misión recibida y el hecho de constituir una Unidad militar.

ESTADOS EMOCIONALES

El combatiente, al encontrarse en una situación de esta naturaleza, sufre una conmoción que desemboca en los siguientes efectos:

• Falta de seguridad, lo que le llevará al desaliento y, como consecuencia, a una actividad pasiva e indolente.
• Sentimiento de desamparo e inferioridad, a causa del miedo, el dolor, las heridas, etc.
• Impotencia, al no conocer la solución.
• Pérdida de la noción del tiempo, al despreocuparse del mañana pensando en cómo subsistir cada día.

Es necesario que el combatiente conozca en cada caso:

• Cómo reaccionar ante las diferentes situaciones.
• Qué significan esas reacciones, sentimientos, expresiones y síntomas externos.
• Cuáles son los límites de su tolerancia y cuál es su actitud en esas situaciones.
• Cómo se debe controlar.

Siempre se correrán dos peligros graves:

• Desatender las necesidades básicas, cayendo en la comodidad.
• No planear y permanecer pasivos.

El buscar la comodidad puede ser una actitud positiva siempre y cuando ello no signifique caer en la indolencia. Hay que tratar de adaptarse al calor, la sed, el hambre, dolor, falta de higiene, incomodidades, etc., luchando por superarlas.

En circunstancias adversas, se está expuesto a una serie de tensiones y necesidades, además de las básicas ya mencionadas, tanto emocionales como físicas, que influyen en agravar el estado de desequilibrio psíquico.

Estas tensiones pueden ser producidas por:

• El miedo.
• La soledad.
• La desmoralización.
• El nerviosismo.
• El dolor, las heridas, la enfermedad.
• El cansancio, la sed, el hambre, el sueño.
• El frío, el calor.

Como consecuencia de las tensiones surgen las siguientes necesidades:

- La convivencia con la tensión o estrés.
- La organización.
- El mando enérgico y capacitado.
- La disciplina.
- La sanidad e higiene.
- El descanso.
- La forma física.

Origen de las tensiones

El miedo

Sentir miedo es normal y necesario; lo produce el instinto de conservación y es una forma natural de estímulo enérgico, justamente cuando es más necesario. Sin embargo, es preciso controlarlo para no caer en el pánico.

Es consciente cuando resulta de una situación conocida, pero aparece frecuentemente a nivel inconsciente creando un sentimiento de preocupación y depresión, incomodidad o ansiedad, no definida.

Todo ello crea un malestar que puede agravar la salud y restar mucho a nuestras posibilidades de supervivencia.

El miedo afecta al control de nuestra conducta, pudiendo llegar a convertirse en pánico, que provocará reacciones negativas, ya que desboca la imaginación, además de inhibir los reflejos e impedir la reacción contra las causas que lo motivan.

La separación entre valentía y cobardía o entre precaución y pánico no es clara a veces, por cuanto el miedo puede conducir a valentía temeraria o a precaución inútil o peligrosa. El control adecuado se conseguirá mediante una serena estimación y una vigilancia constante de la propia conducta.

Los síntomas del miedo son:

- Taquicardia.
- Temblores.
- Dilatación de las pupilas, aumento de tensión muscular, fatiga, sequedad de boca y garganta, agudización de la voz, sudor en manos y pies, náuseas, molestias en el estómago.
- Locuacidad en el primer momento y mutismo en los estados más avanzados.
- Irritabilidad y hostilidad.
- Sentimientos irreales, pánico, estupor.
- Confusión, pérdida de memoria, incapacidad patente de concentración.

El miedo será controlado:

- Investigando sus causas y no sus efectos;
- Con voluntad de vencer.
- Con autoconfianza.

Para superarlo se deberá actuar así:

- Reconocerlo, comprenderlo y aceptarlo.
- Pensar, planear y actuar, aunque se sienta temor, con lógica y pensando en problemas más importantes.
- Pensar que todo depende de uno mismo, así como su superación.
- Mantenerse física y mentalmente ocupado, descansando cuanto sea necesario.
- Anticiparse a los acontecimientos para evitar la sorpresa.
- Pensar en familiares y amigos de una manera positiva, como una fuerza que impulsa al regreso.
- Sacar partido a todo lo que le rodea.
- Investigar; cuanto mejor se conozca el entorno, menor será el temor a lo desconocido.
- Pensar que la causa del miedo es debida a algo conocido que todavía no ha sido descubierto, y no basarlo en algo irreal o ficticio.
- Si se es creyente, buscar ayuda moral en los sentimientos religiosos, y si no, en la solidaridad humana.

La soledad

El hallarse de repente solo y abandonado, en un terreno desconocido, supone un trastorno de toda personalidad, un choque psíquico.

La soledad se relaciona con el aislamiento y el miedo. Puede ser especialmente grave en el caso de personas sensibles a la soledad y que se encuentren sin compañía.

La falta de autoconfianza y la apatía contribuyen a agravarla.

También, a veces, puede ser causa de pánico, conduciendo a la desesperación, a ideas de suicidio, a descuido que facilite la captura e incluso a la rendición sin lucha.

Para superarla se deberá:

- Hablarse a sí mismo de forma positiva.
- Mantener una actividad constante.
- Planear y pensar continuamente.

La desmoralización

La importancia de la moral es innegable, y de ella dependerá el resultado. Una moral elevada ayuda a mantener la disciplina, lo cual es imprescindible para sobrevivir individual o colectivamente.

La falta de confianza en sí mismo, en las propias creencias y en la misión, hará que en una situación de crisis se produzca la desmoralización, lo que traerá consigo una actitud de pasividad ante cualquier riesgo o peligro.

El nerviosismo

El nerviosismo crea un estado de ansiedad que lo hace a uno descuidado e impaciente, exponiéndose muchas veces a riesgos innecesarios.

El nerviosismo conduce también a la irritación, la cual impide razonar. Cuando esto ocurra, conviene detener las actividades y calmarse, empezando de nuevo.

El dolor, las heridas, la enfermedad

En el aspecto físico, en una gran mayoría de los casos, el individuo se encontrará con un vigor muy disminuido y una salud debilitada por las privaciones y heridas, que, lógicamente, también repercutirán en su moral.

Mientras se busca o aplica un remedio, hay que poner en juego la fuerza de voluntad para no dejarse dominar por el dolor.

Hay que pensar que, por encima de heridas o enfermedades, está el cumplimiento del deber y la voluntad de sobrevivir, concentrándose en el planeamiento y decisión de lo más urgente, con una ocupación constante.

El cansancio, la sed, el hambre, el sueño

Todos ellos disminuyen la capacidad física y psíquica, nos hacen descuidados e incrementan las posibilidades de ser capturados.

Hay que juzgar las posibilidades reales para caminar, transportar equipo o trabajar; después planear, evitando la extenuación con el adecuado descanso y sueño.

El frío, el calor

Estas dos sensaciones son dos factores desestabilizantes del equilibrio del individuo.
El frío adormece el cuerpo, disminuye la corriente sanguínea y produce sueño. Un cuerpo entumecido por el frío está preparado para morir.

El calor produce debilidad y apatía. Tan peligroso como todo eso son los cambios bruscos de temperatura de ciertas regiones, así como las corrientes de aire que actúan como un refrigerador, disminuyendo la temperatura corporal.

La temperatura normal del hombre es de 36,7° C, y cualquier variación en ella produce una disminución de la eficacia. Un incremento de 3 a 5o sobre lo normal, durante un período prolongado, puede producir la muerte.

Tips básicos

Las prioridades fundamentales de supervivencia humana siguen una regla del 3:

1. Los humanos no sobreviven más de 3 minutos sin aire (no se refiere a aguantar la respiración conscientemente).
2. Los humanos no sobreviven más de 3 días sin agua.

3. Los humanos no sobreviven más de 3 semanas sin comida.

Pero en la mayoría de casos de supervivencia, son otras las prioridades:

1. Una actitud positiva es fundamental
2. Encontrar o crear un refugio es importante porque permite a la persona estar protegida de los elementos.
3. Los humanos pueden vivir 3 días sin agua. El éxito de la supervivencia muchas veces depende más de factores como las condiciones climáticas o el estado físico.

OCHO REGLAS PARA SOBREVIVIR

- ☐ **Apreciación de la situación**
- ☐ **No se apresure**
- ☐ **Ubíquese**
- ☐ **Domine el miedo y el pánico**
- ☐ **Improvise**
- ☐ **Aprecie la vida**
- ☐ **Imite a los nativos de la región**
- ☐ **Aprenda las técnicas básicas**

APRECIACION DE LA SITUACIÓN:

Como guía para hacer una rápida apreciación de la situación conteste las siguientes preguntas:

a. ¿Estoy herido?
b. ¿que medidas de urgencia debo tomar?
c. ¿en que estado físico se encuentran mis compañeros de grupo?
d. ¿que peligros inmediatos me amenazan?
e. ¿hay algún detalle previo a mi situación actual que me permita saber donde estoy o como he de proceder para tener las máximas probabilidades de sobrevivir?
f. ¿hay agua por allí cerca?
g. ¿Alimentos?
h. ¿Cuales son las condiciones meteorológicas y geográficas?
i. ¿puede algo de lo que me rodea contribuir a mi supervivencia?

NO SE APRESURE

Evite todo movimiento o marcha inútil, sin objetivo preciso.

Es importante conservar energía mientras no se tenga una idea completa de la situación. En la condiciones que nos ocupan, la energía es un factor mas valioso que el tiempo (salvo en casos de urgencias medicas). Debe pues evitarse toda actividad física que no este en función de un plan y unas tareas especificas. La actividad sin propósito, engendra un sentimiento de desamparo que fácilmente puede culminar en pánico.

UBIQUESE

Es muy probable que uno tenga que explorar el terreno y alejarse de su puesto inicial. De la facilidad nace la seguridad, y nada deprime tanto en una situación de supervivencia como “perder” el punto de partida o el que uno mismo había fijado como base.

Observe con atención los alrededores, los rasgos topográficos más relevantes, etc., y haga de todo ello una imagen mental. Al abandonar la “base”, marque el camino para poder siempre volver sobre los propios pasos. Por perdido o aislado que uno este, siempre se encuentra en “alguna parte”. Saber donde se esta, por lo menos con referencia a los sitios aledaños, incrementa las posibilidades de ser rescatado.

DOMINE EL MIEDO Y EL PANICO

El recuerdo consciente de la fuerza debilitadora del miedo y pánico contribuye ya de por si a alejar este peligro. Hágase de cuando en cuando un examen de la propia actitud al respecto, analizando objetivamente los resultados.

IMPROVISE

Sea cual fuere el lugar donde uno se halle, siempre habrá algo – probablemente varias cosas – por hacer o para aprovechar con vista a la supervivencia. La inventiva y la creatividad modifican favorablemente las circunstancias. Es preciso rechazar los conceptos habituales y adoptar otros nuevos. Por ejemplo, un árbol no es ya un árbol, sino un refugio y una fuente de comida, combustible vestido, etc.

Familiaricémonos, por tanto, con las cosas que nos rodean.

Como en una ilusión óptica, la mente transformara de modo milagroso los seres y objetivos de la naturaleza en instrumentos de supervivencia.

APRECIE LA VIDA

El instinto de conservación es básico en el hombre y el animal. De él han nacido no pocas revoluciones culturales y tecnológicas a lo largo de la historia. En circunstancias extremas la voluntad de sobrevivir puede verse sometida a dura prueba. Una vez perdida, todo conocimiento de las técnicas de supervivencia se vuelve inútil.

No deben correrse riesgo innecesarios. La clave de la supervivencia es el propio individuo, y cualquier temeridad de la que pueda salir herido o parcialmente incapacitado limita su eficacia en orden a sobrevivir.

IMITE A LOS NATIVOS DE LA REGION

En muchos lugares apartados de la civilización es posible encontrar habitantes humanos. Los indígenas, las tribus, los campesinos o los colonos no suelen ser hostiles.

Sin embargo, hay que ser prudente al establecer contacto con ellos.

Los nativos conocen la región. Pueden decirnos donde encontrar agua, abrigo, alimentos, y hasta indicarnos el camino de regreso a la civilización. Tenga cuidado de no ofenderlos, tanto más cuando que pueden salvarnos la vida. He aquí algunas normas para ganar su afecto:

a. Déjelos tomar la iniciativa al momento de conocerse.

Luego, haga todos los tratos directamente con el jefe para obtener lo que se desee.

b. Adopte una actitud amistosa, cortes y paciente, sin mostrar temor y, mucho menos, esgrimir un arma.

c. Respete sus usos y costumbres.

d. Respete sus pertenencias

e. En la mayoría de las culturas tribales es manifiesto el predominio masculino. Por regla general, evítese el contacto o trato directo con las mujeres de la tribu.

f. Aprenda de los indígenas todo lo relativo a la región en que uno se encuentra (selva, jungla, etc.), así como los modos de procurarse comida y bebida. Piadles consejo acerca de los peligros locales.

g. Evite el contacto físico con los nativos, pero sin que ellos lo noten.

h. El papel moneda no suele ser útil para negociar con estas gentes, pero lo son en cambio las monedas propiamente dichas y a menudo también otros objetos como fósforos, tabaco, sal, hojas de afeitar, recipientes vacíos, ropa, etc.

i. Procure dejar buena impresión entre los nativos. Esto le facilitara tener ayuda a otros soldados, que mas tarde puedan necesitarla.

APRENDA LAS TÉCNICAS BÁSICAS

En este capitulo se enseñan las técnicas básicas de supervivencia. Pero aprender es hacer. Cuando más repita en la práctica esas tareas y técnicas fundamentales, mayor será su aptitud para realizarlas en caso de necesidad.

La supervivencia es una actitud mental, positiva, de cara a usted mismo y a lo que lo rodea. Una vez memorizadas y analizadas las sugerencias anteriores, tendrá ya trazado el camino por donde ha de seguir su acción y tarea mas urgentes. No olvide que el lema de la supervivencia es **¡JAMAS SE RINDA!**

TECNICAS BASICAS DE SUPERVIVENCIA
ACCIONES INMEDIATAS.

a. Aléjese de cualquier peligro inminente, como los restos de un avión que acaba de estrellarse o las cercanías de un escape de combustible.

b. Compruebe si hay heridas y aplique los primeros auxilios.

c. Construya rápidamente un refugio provisional.

Protegiéndose de la intemperie queda uno mejor capacitado para pensar con claridad. Si hace mucho frío, encienda una hoguera.

d. Descanse y relájese hasta que cesen los síntomas de conmoción o fatiga. Deje los grandes planes para más adelante, pero evalúe las circunstancias inmediatas de acuerdo con las instrucciones e informaciones facilitadas en el capítulo.

e. Una vez en calma, trate de familiarizarse con el medio ambiente y aprecie la situación. Esta, con sus urgencias momentáneas por ejemplo la necesidad perentoria de comida y agua o la existencia de heridas graves–, será la guía nuestros primeros actos.

f. Determine la posición con los medios disponibles.

REFUGIO

La principal función de un refugio es proteger a cada uno de los hombres contra los peligros y amenazas del enemigo y del medio ambiente donde tiene que sobrevivir. Un refugio bien construido le proporciona también comodidad y bienestar psicológico. Cuando más larga es la supervivencia, más importantes son estas consideraciones.

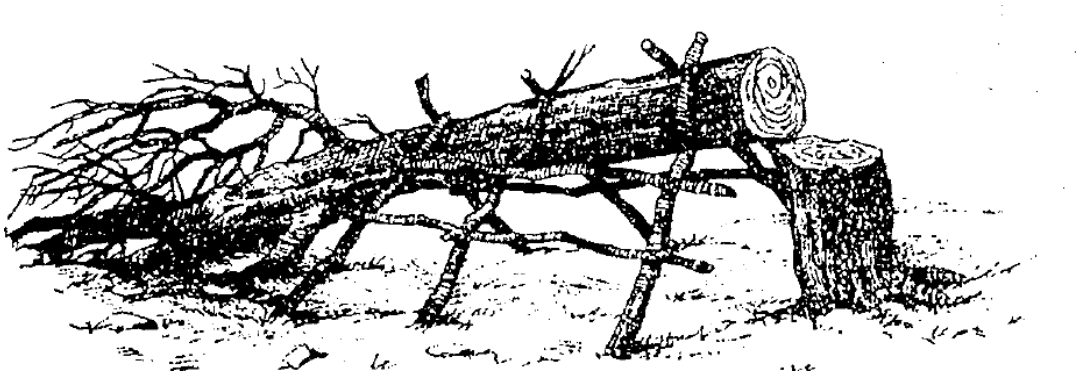
Los refugios se pueden construir tan solo con las manos y pueden ser, desde el simple cobertizo hecho a toda prisa hasta una cabaña de troncos que lo aísla por completo del exterior. La complejidad del refugio que se pretende construir depende de varios factores como las herramientas disponibles, el tiempo que se va a usar, el tiempo disponible para trabajar los materiales y el entrenamiento que se posea.

a. Emplazamiento del refugio:

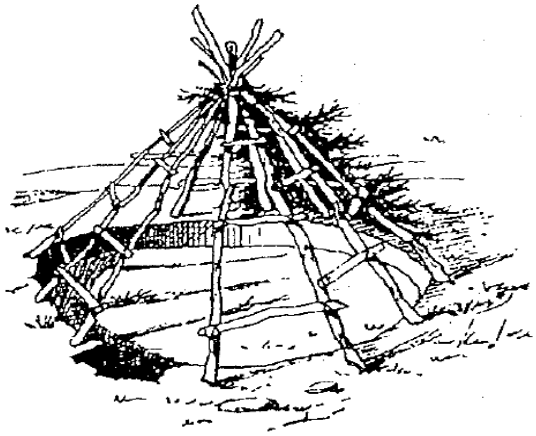
1) Escoja un lugar seco.
2) Preferiblemente una elevación del terreno que permita la observación y cubierta.
3) Lejos de pantanos o cenagales, pero no de un manantial, río u otra reserva de agua fresca. Así los mosquitos molestarán menos, el suelo resultará más salubre y aprovechará mejor de las brisas que puedan soplar.
4) En la jungla montañosa, las noches son frías. Instale el refugio en un sitio resguardado del viento.
5) Evite el lecho o cause seco de un río, podría inundarse en cuestión de pocas hora por culpa de lluvias a veces distantes o totalmente insospechadas.

Tipos de refugios

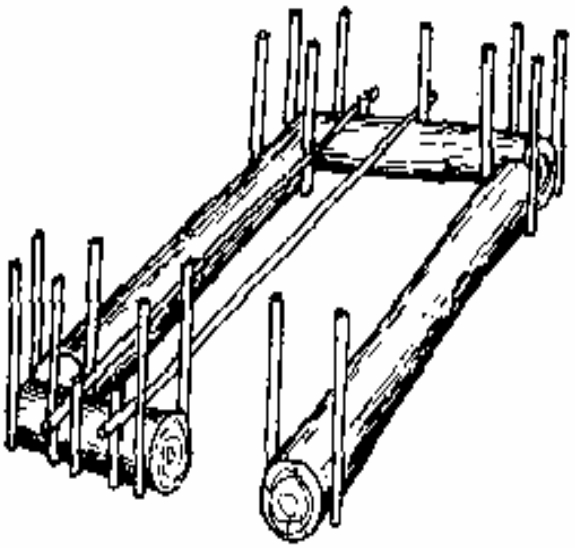
El tipo de refugio depende del tiempo disponible para construirlo y de la estructura más o menos permanente que se le quiera dar. He aquí algunos modelos sencillos:

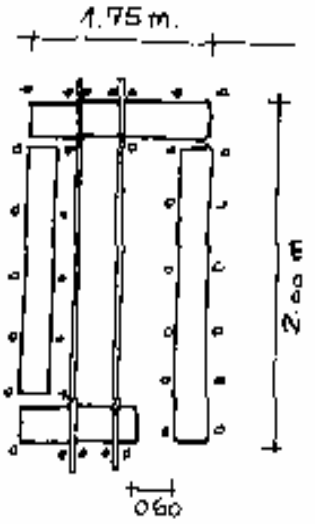


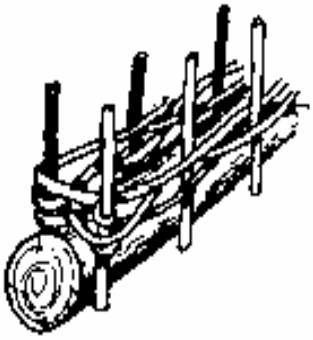
El tronco de un árbol caído puede servir de travesaño, quitando sus ramas interiores.

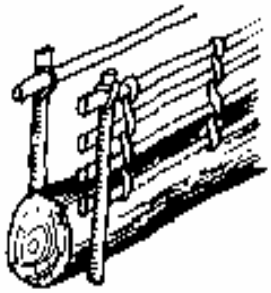


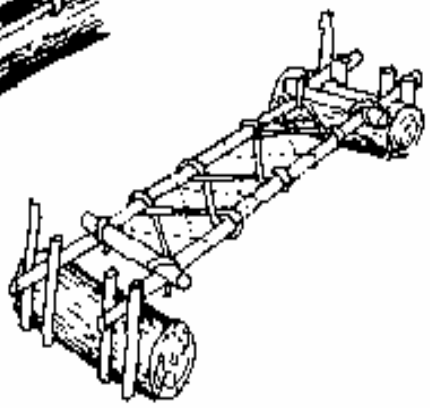
El “tepe” es otro tipo de refugio que requiere palos de una longitud considerable, unidos por otros transversales se pueden apoyar contra el tronco de un árbol o agrupados en forma de una tienda india.

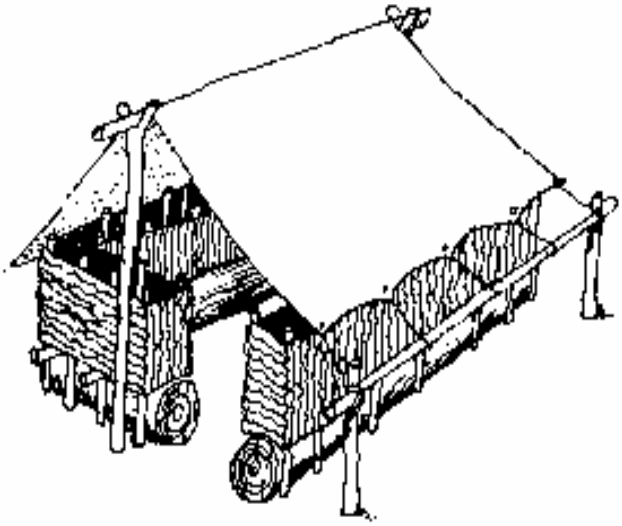


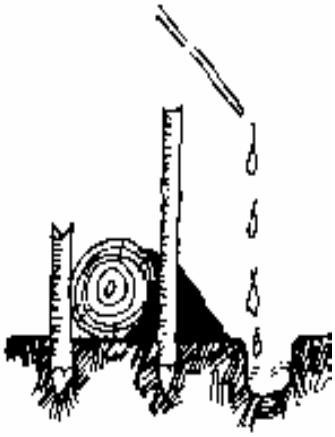

1.75 m.
2.00 m
0.60

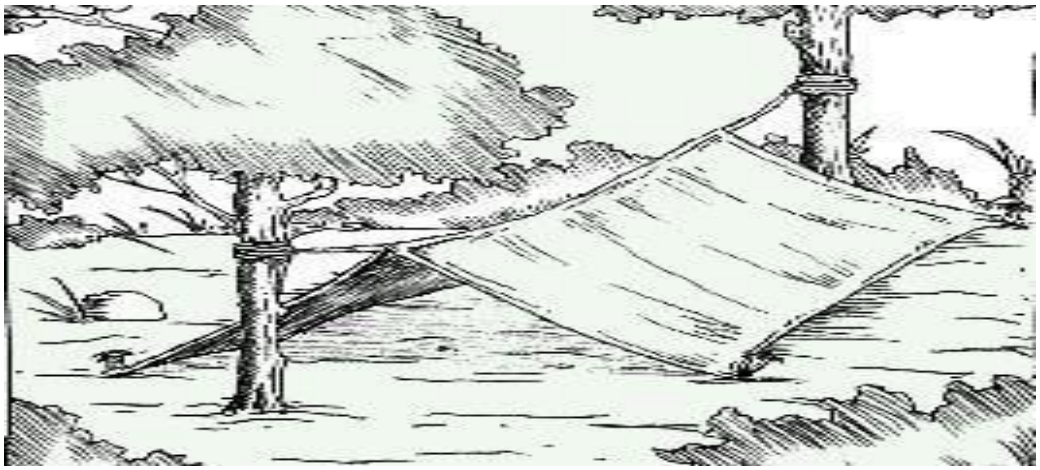






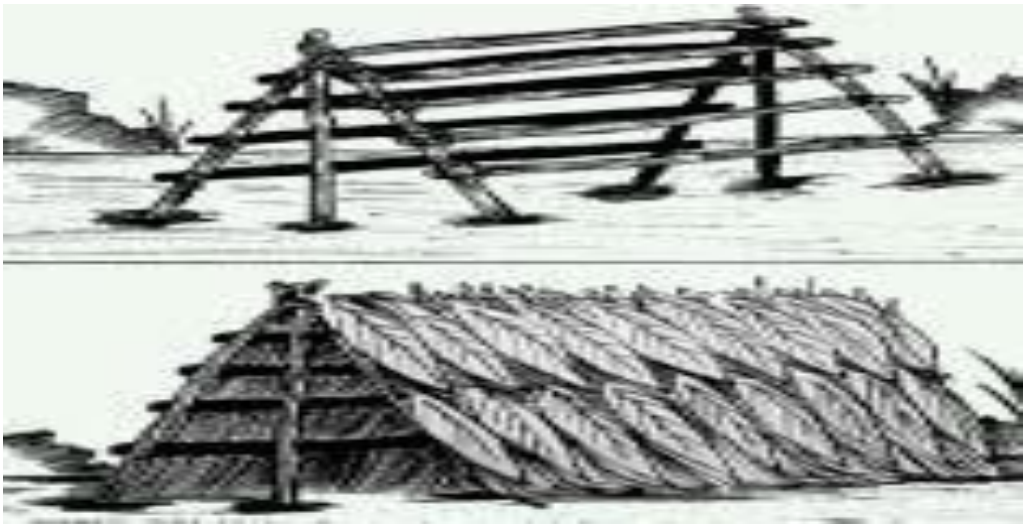






Refugio de paracaidista:

Se improvisa colgando una tela de paracaídas (u otra semejante) a ambos lados de una cuerda o un bejuco estirado y sujeto entre dos árboles.

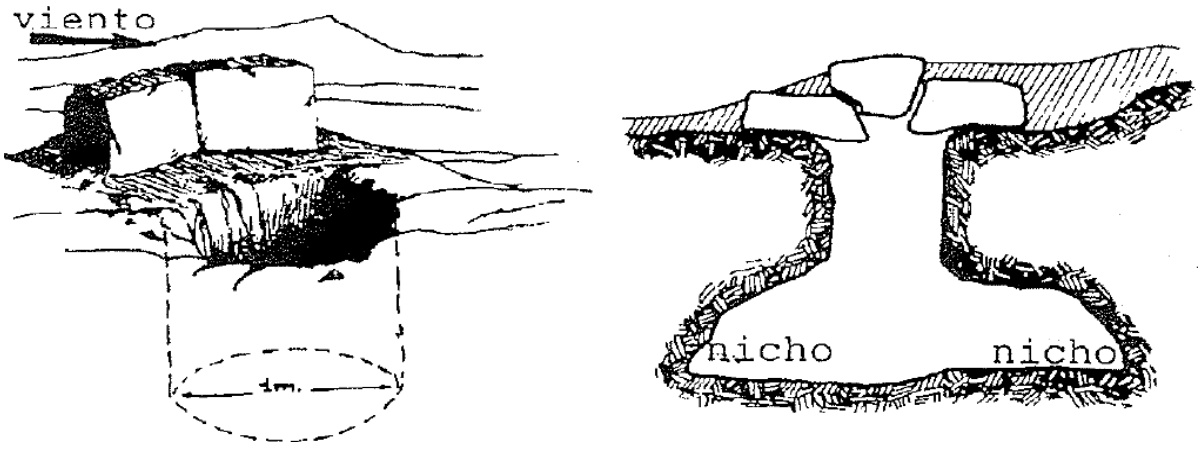


Refugio en forma de A, recubierto de follaje:

Consiste en una armazón de palos o madera que adopta la forma de una A al plantarla en el suelo. Por fuera se recubre de una espesa capa de hojas de palmera u otras de gran tamaño, cortezas de árbol, tepes, etc. Esta clase de refugio se considera ideal, ya que puede impermeabilizarse por completo.

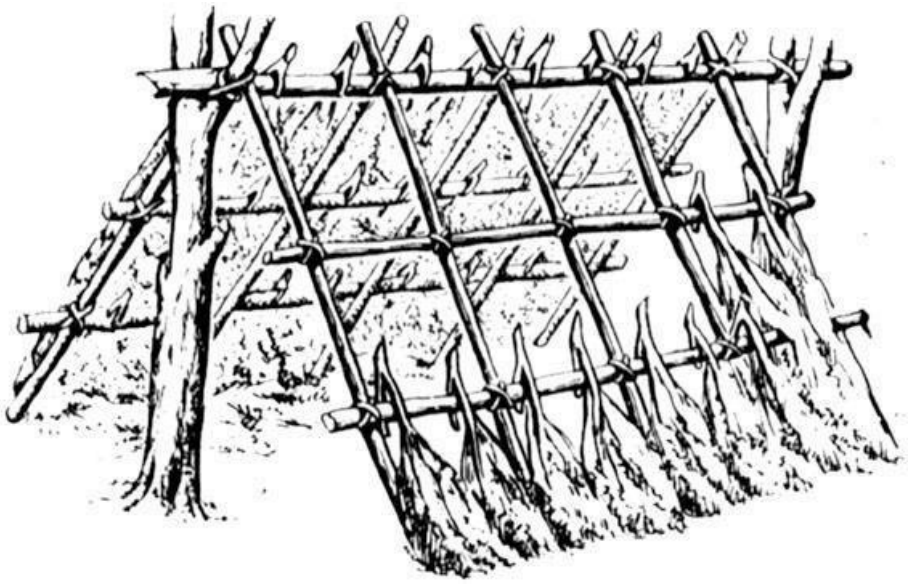
Refugio de mimbreras o sauces:

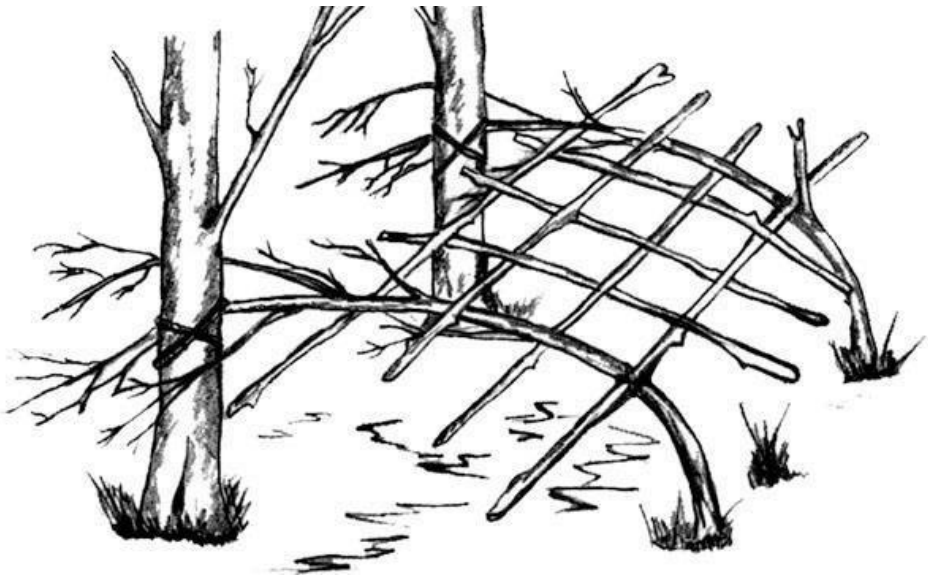
Se fabrica atando entre sí varios mimbres o sauces pequeños hasta formar una armazón que puede luego cubrirse de tela. No existe ningún diseño especial para este tipo de refugio, pero ha de ser lo suficientemente amplio para que quepa en él un hombre con su equipo. El extremo abierto del refugio deberá estar en ángulo recto con los vientos predominantes. Apíñese tierra o nieve sobre los bordes de la cubierta para evitar que sople el viento a través de los agujeros que quedan entre la tela y la tierra.

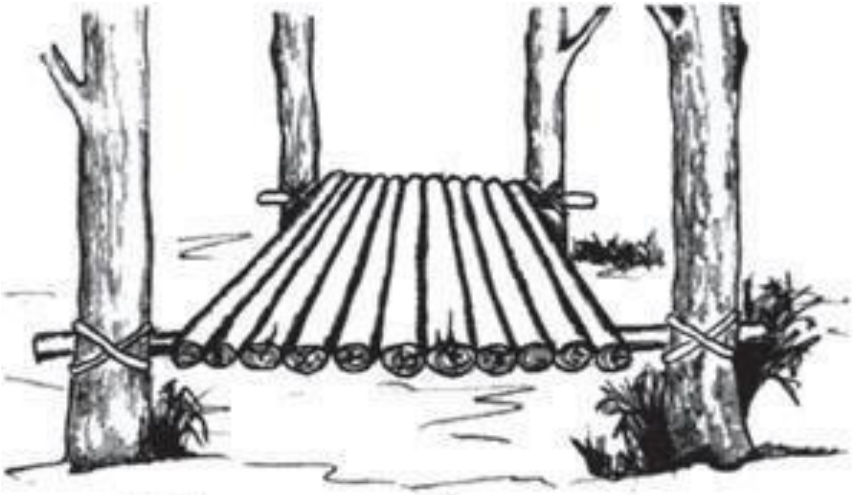


Agujero o pozo en la nieve, es un medio rápido y sencillo para procurarse protección ante los temporales de nieve, evitando congelaciones.

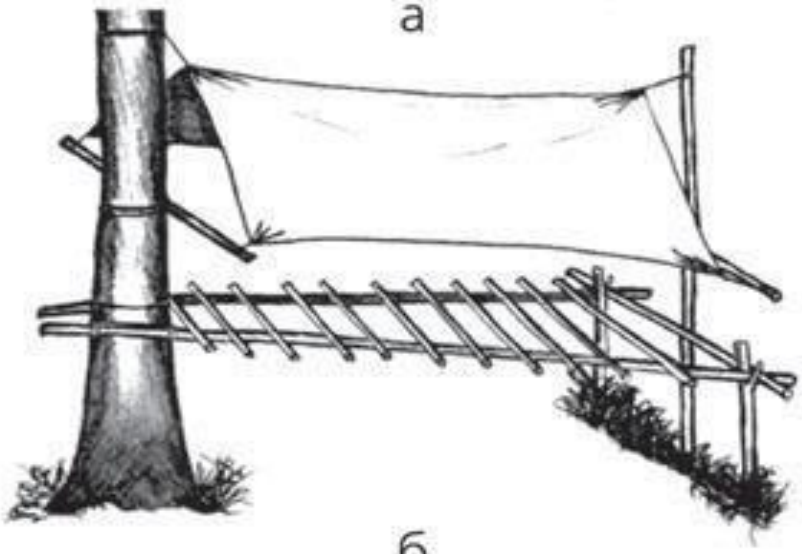
Suele hacerse redondo, de un metro de diámetro y con 50 cm de profundidad como mínimo, cubierto por un poncho o manta de agua, en su construcción se invierten treinta a cuarenta minutos.



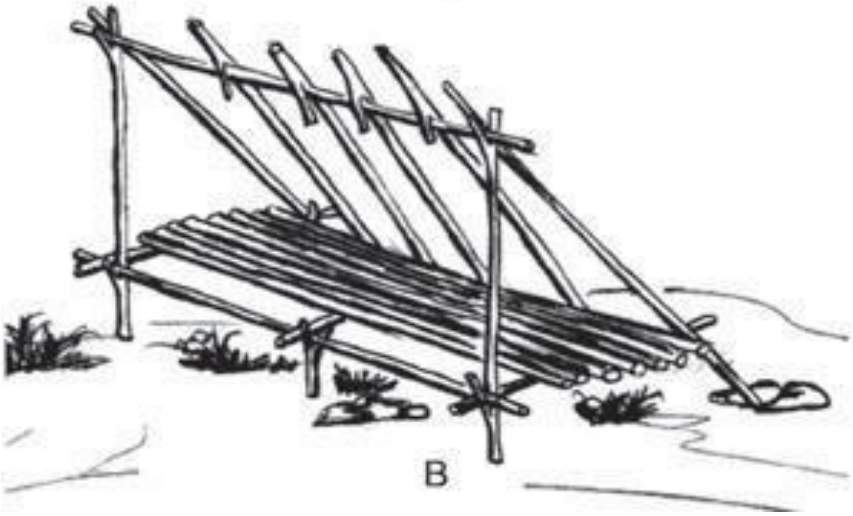




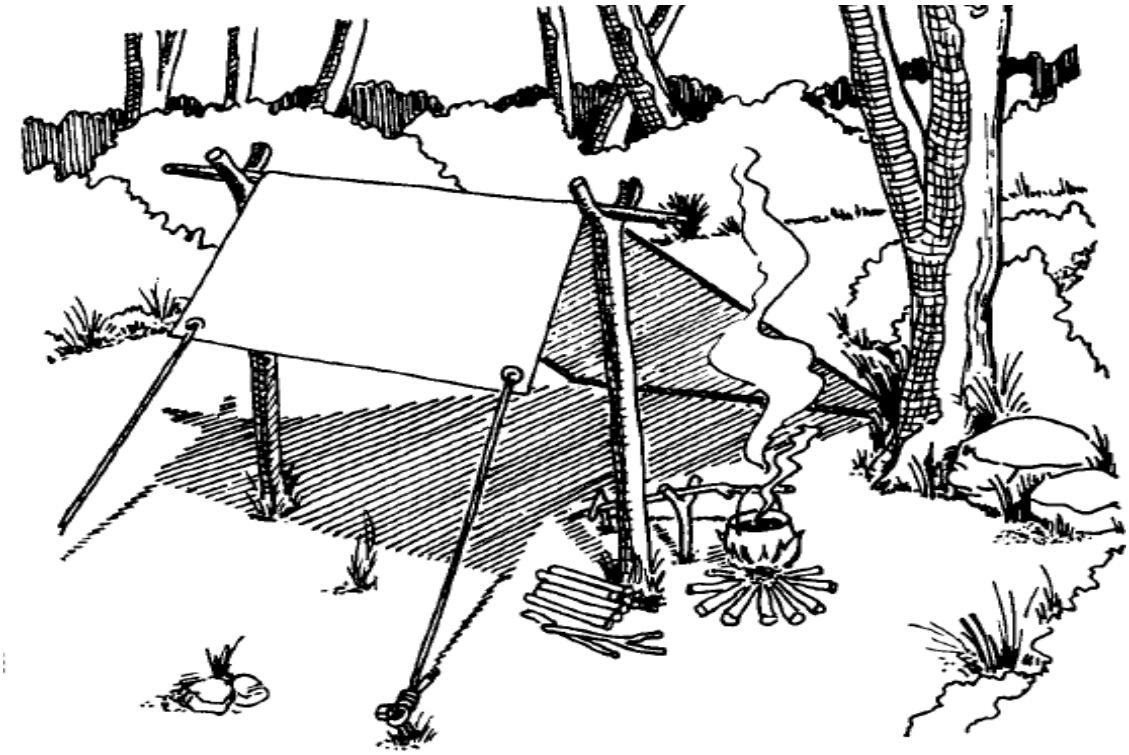
а

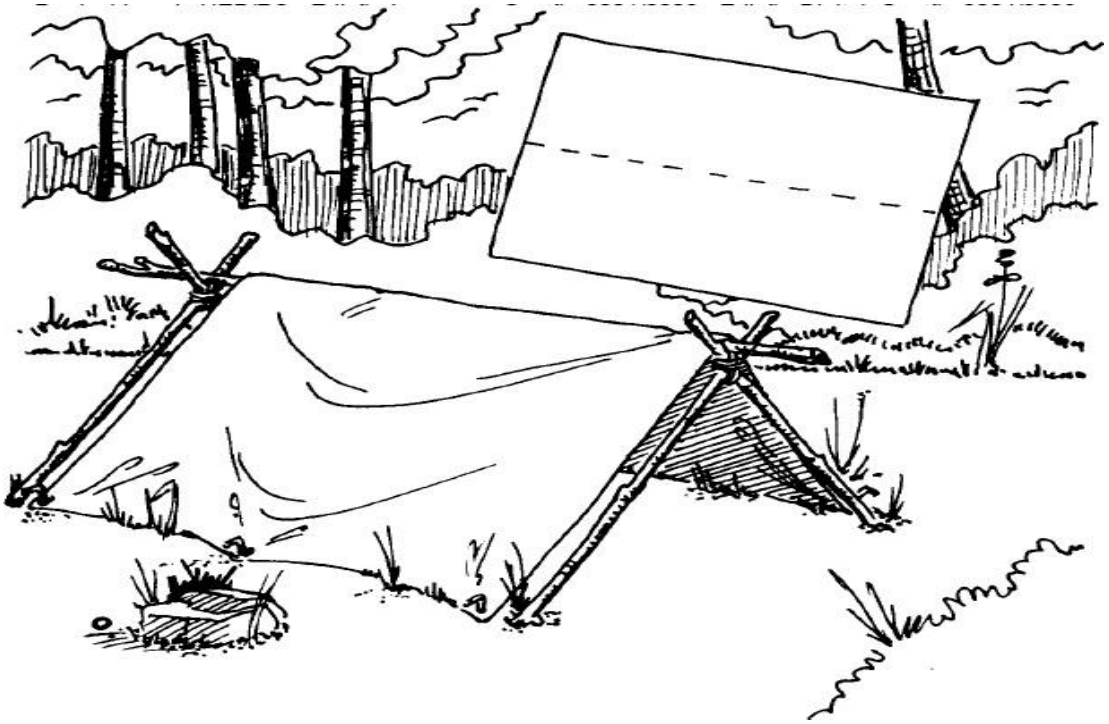


б

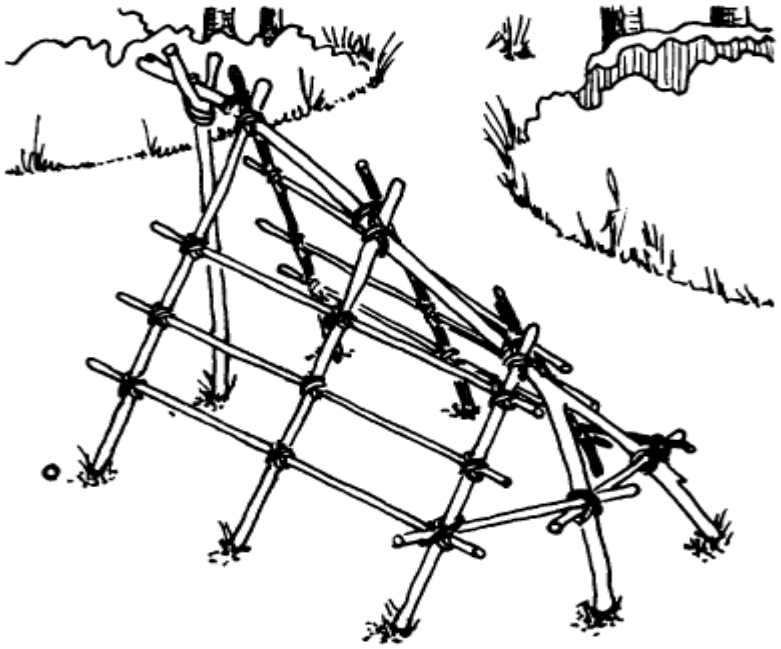


в

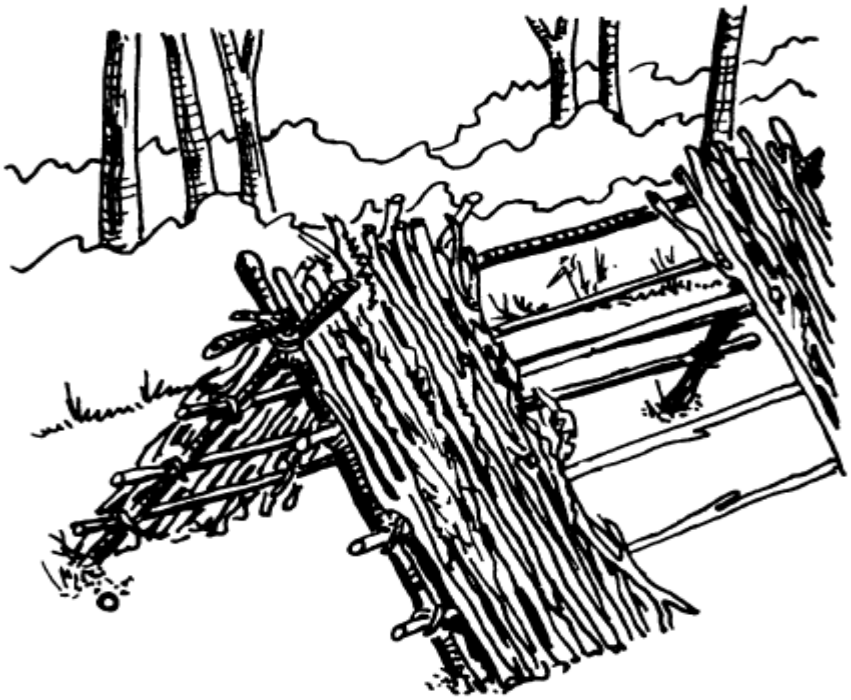




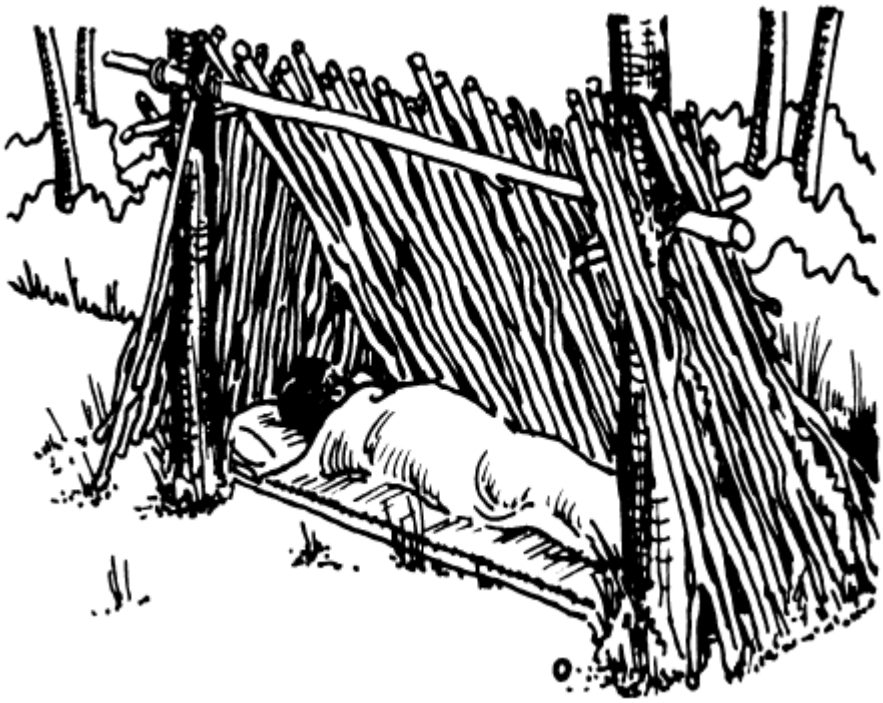
El refugio "Vivac" es una cabaña que puede construir rápidamente. cubre este tipo de cabaña de abajo hacia arriba con pasto, juncos, hojas de plátano, etc. Nunca dejes de hacer una zanja de su cabina para evitar que se inunde en caso de lluvia.



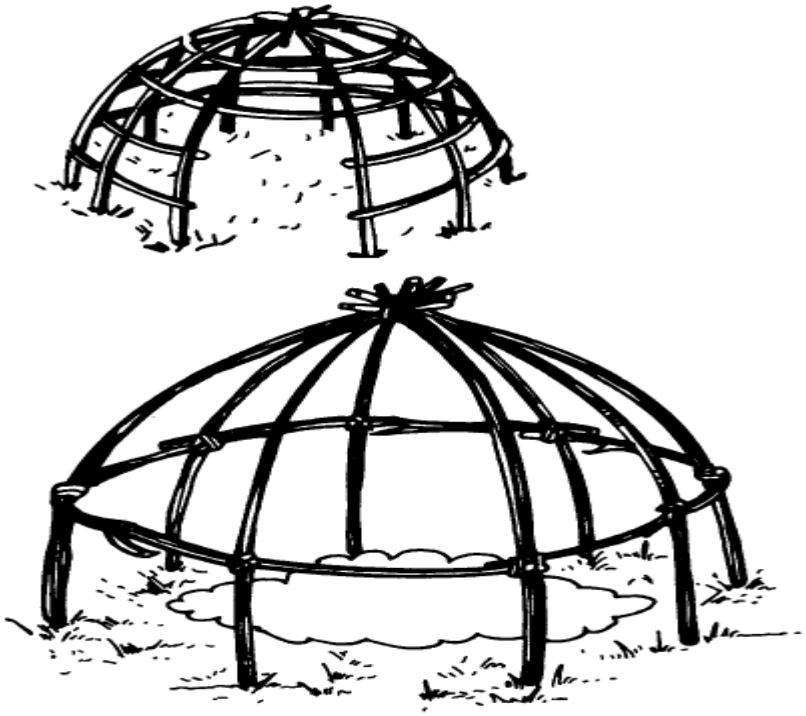
La estructura de esta cabaña está hecha de ramas. artículos secos recogidos en el campo, después del montaje de la estructura, comience a cubrirla con los materiales sugeridos.

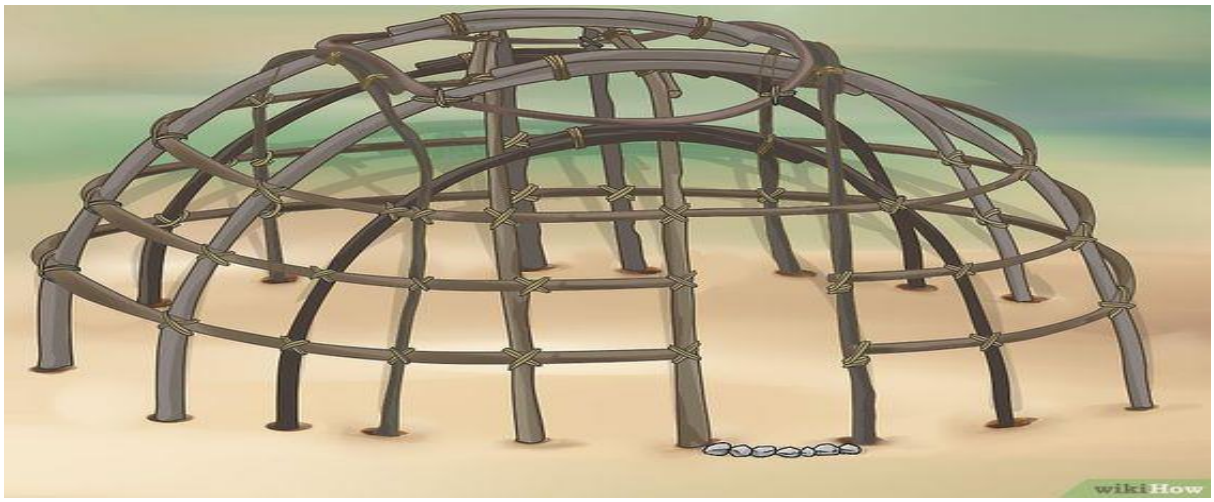


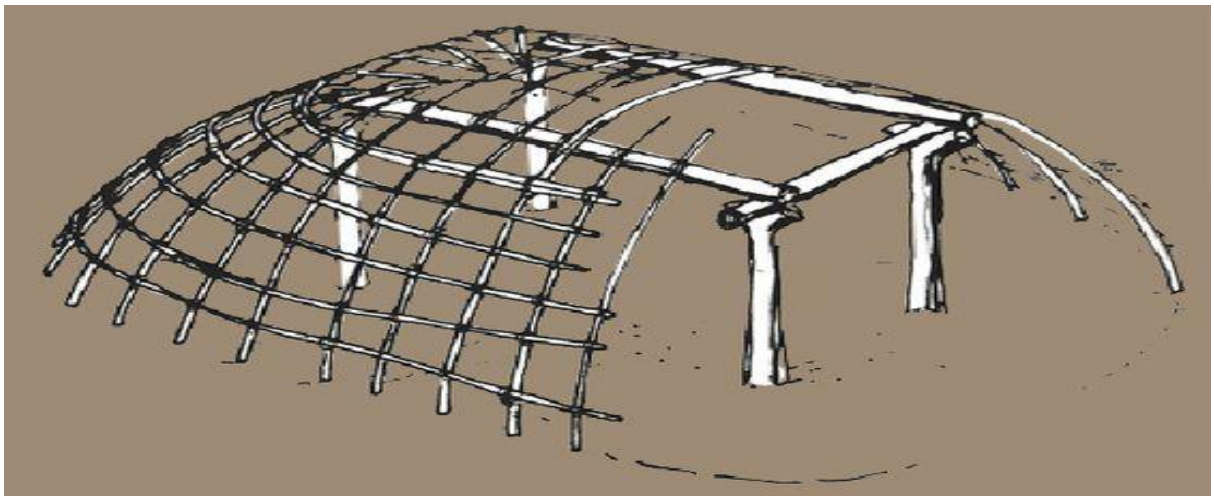
Un buen refugio proporciona al excursionista un lugar seguro para restablecer las energías después de un día de actividades.

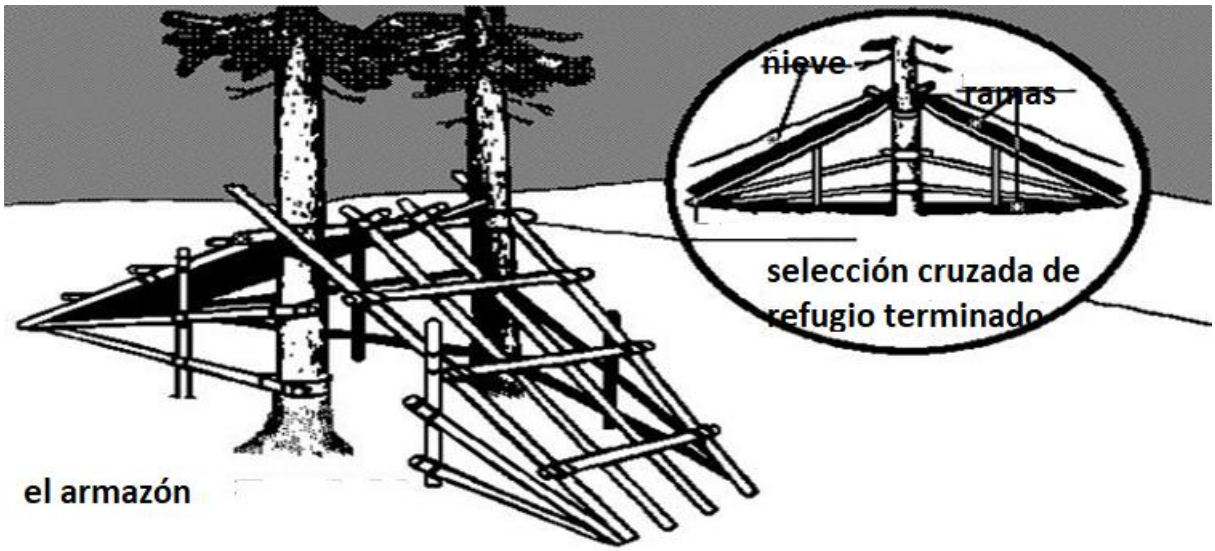


Se construye enterrando en círculo una serie de varillas, cuyas puntas se doblan hacia el centro y atar; entonces tienes que poner palos horizontalmente, como una jaula Circular; está cubierto con paja de abajo a arriba, apoyando así el marco.




wikiHow



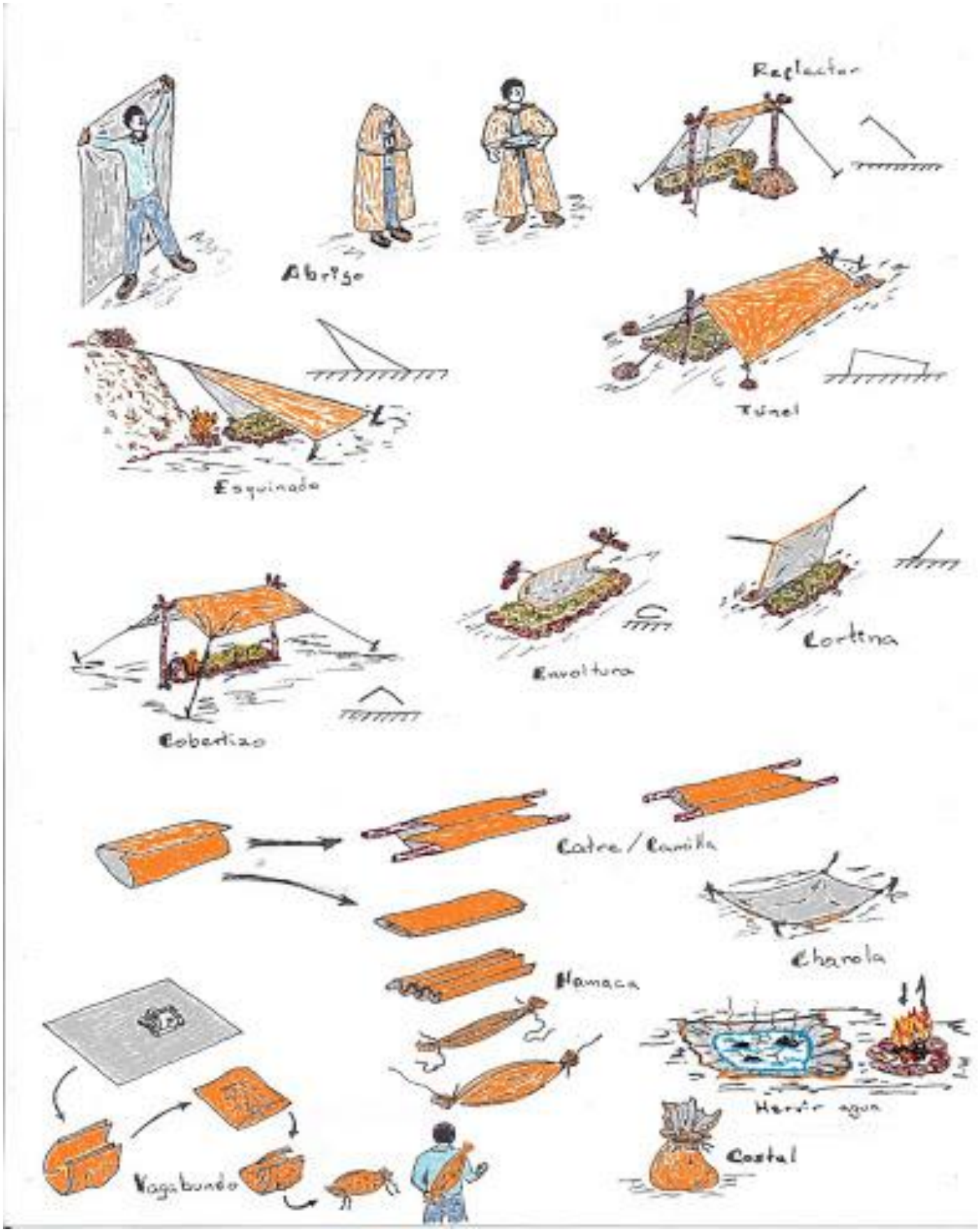

nieve
ramas
selección cruzada de
refugio terminado
el armazón

Usos de ponchos o nylon

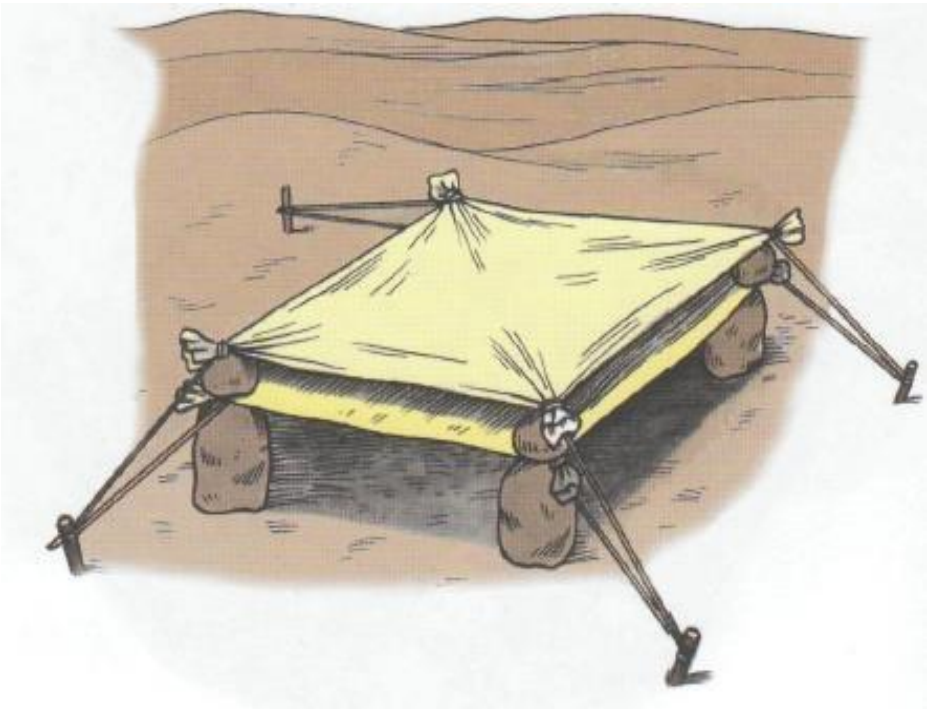
Con recursos de la naturaleza

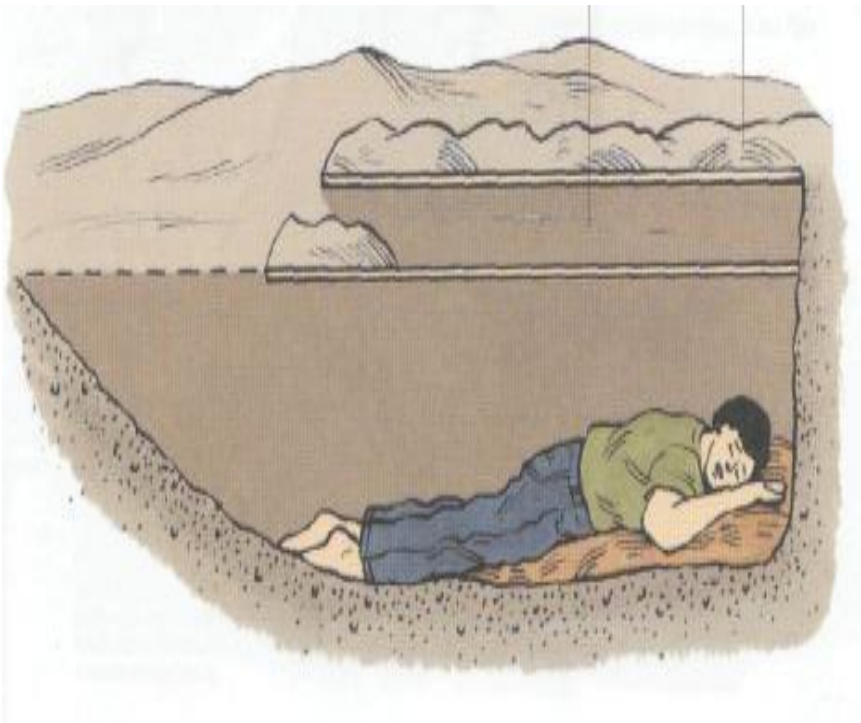
Nudos para carpas o ponchos

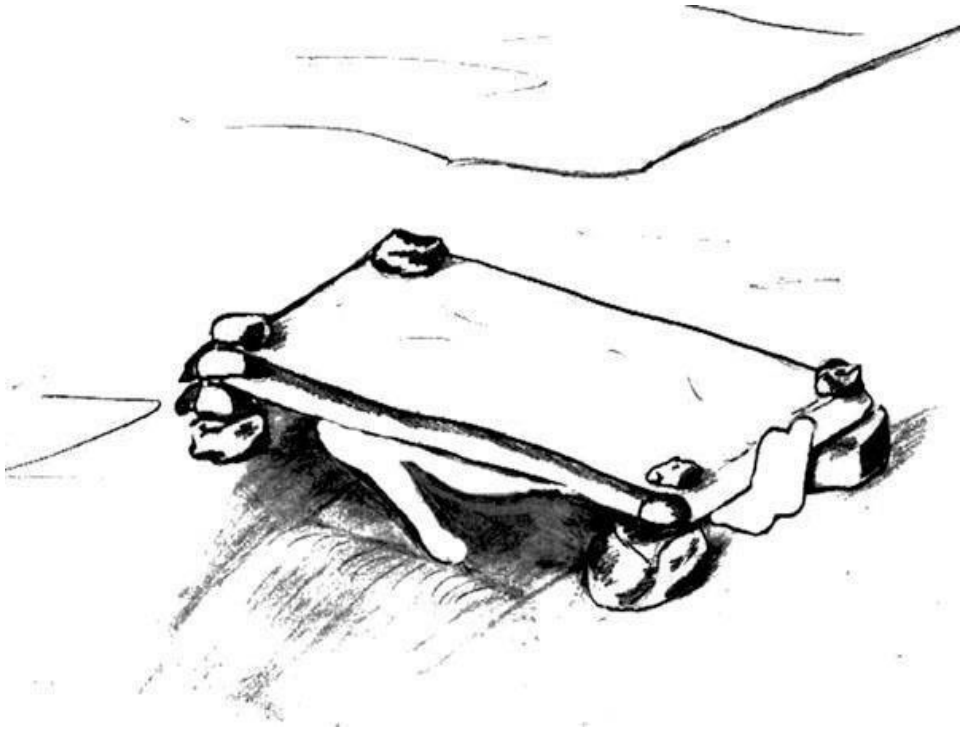
Utilidades de una lona o una manta

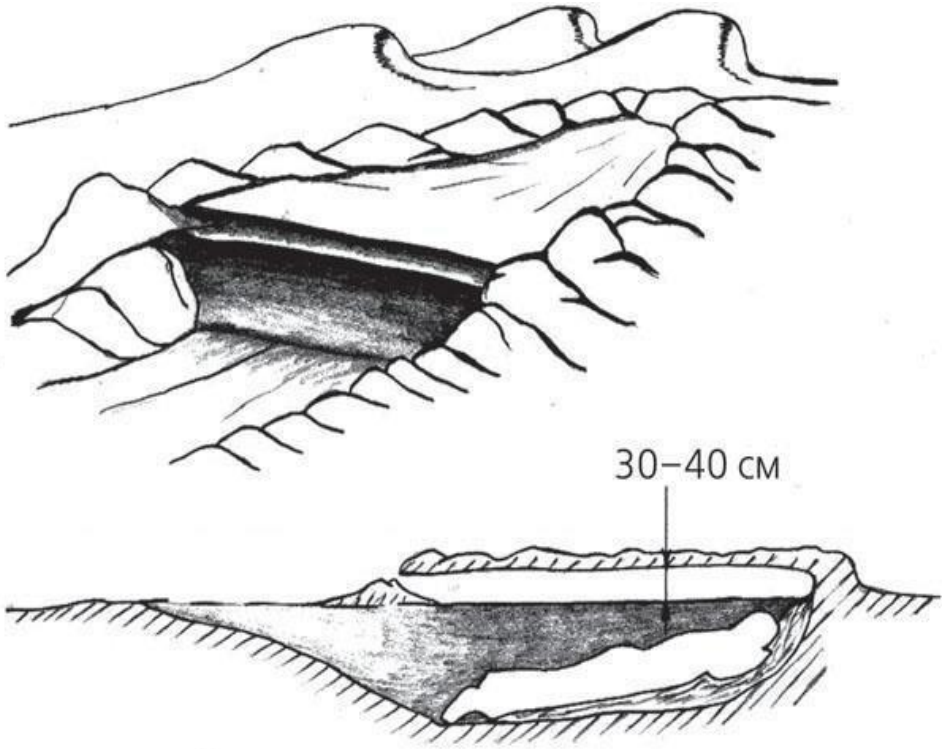


En el Desierto

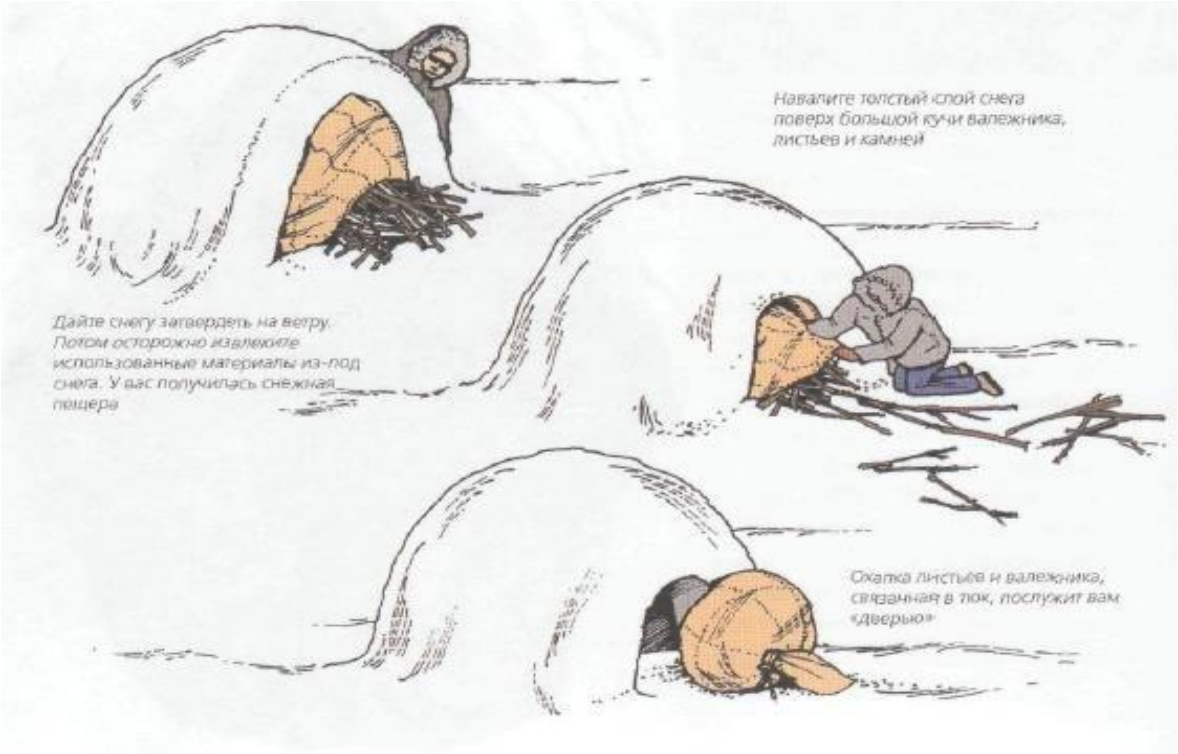


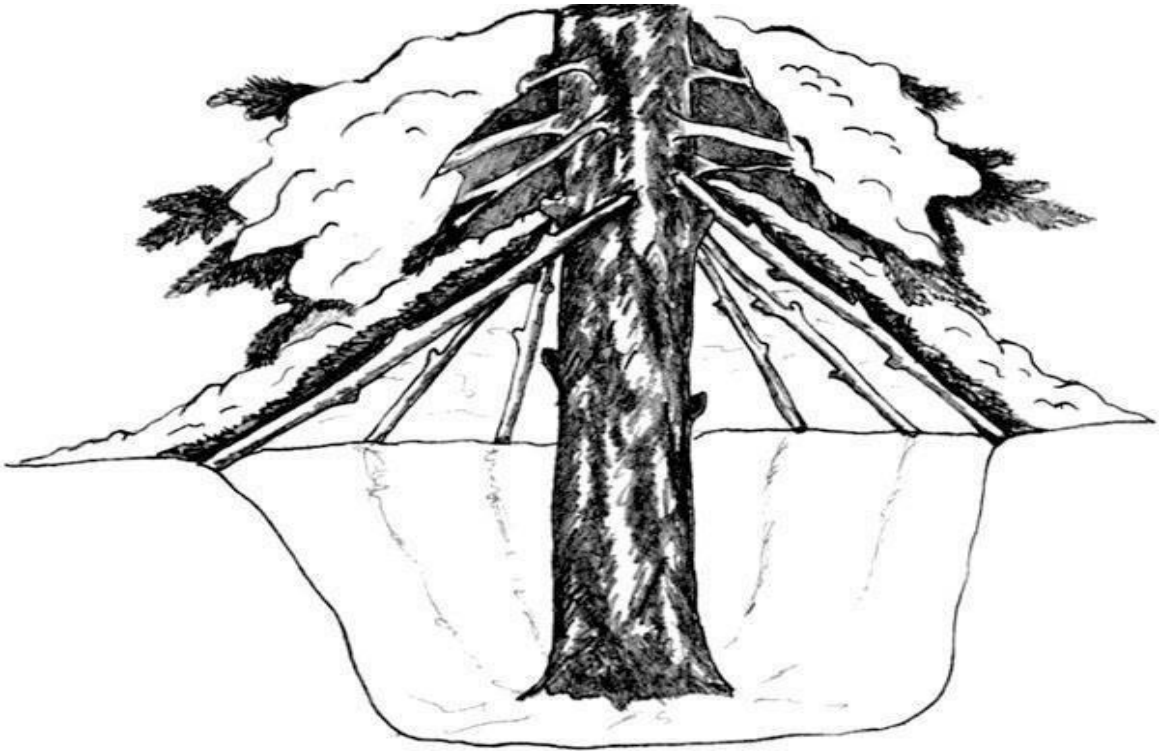


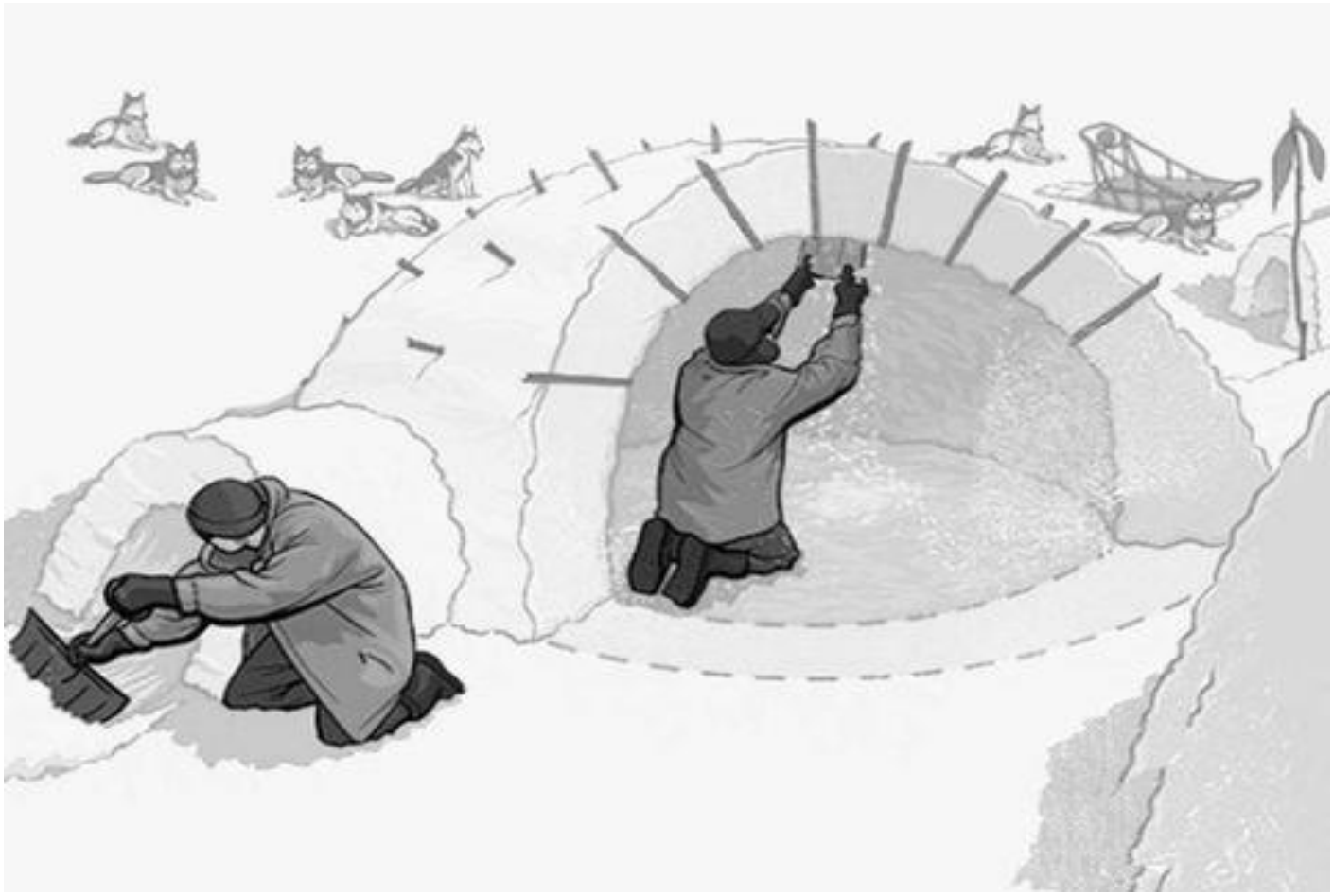


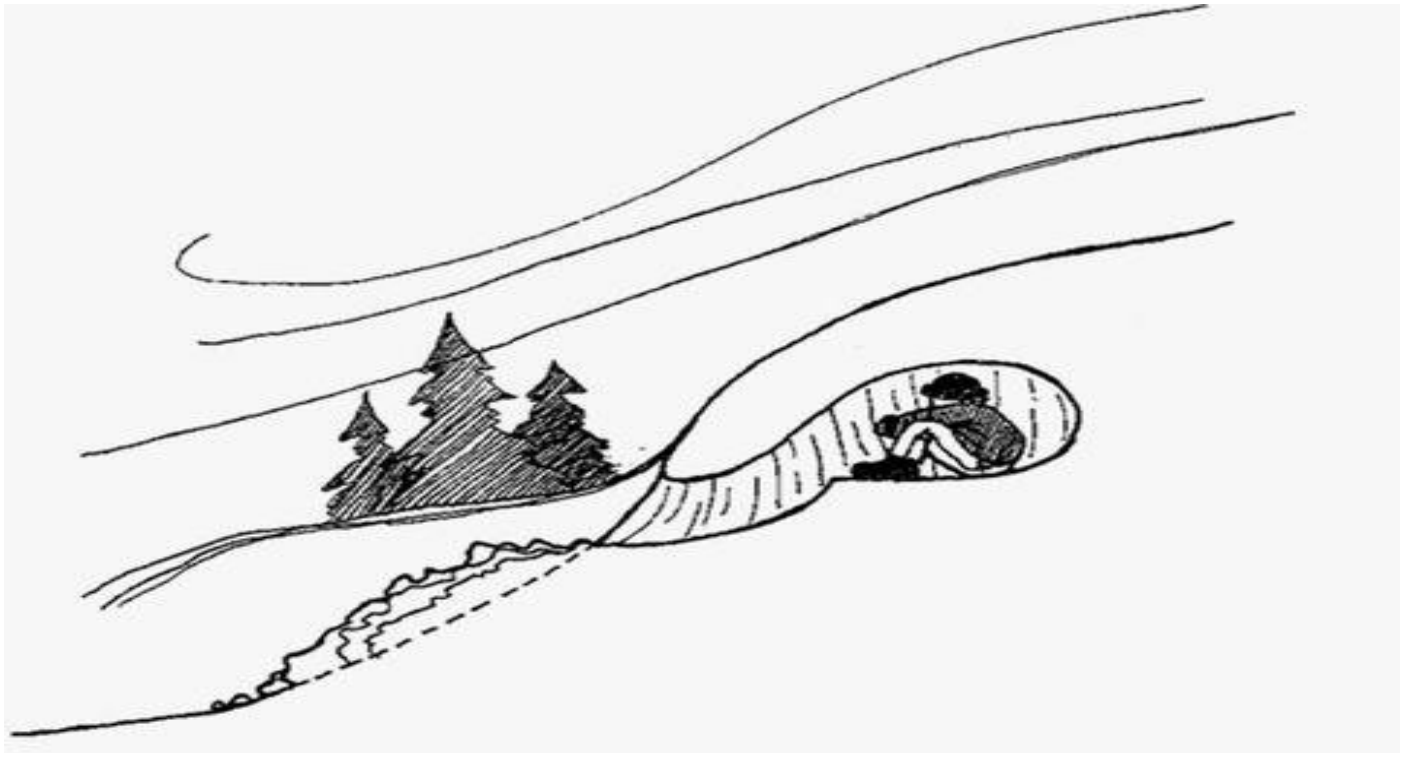

30–40 см

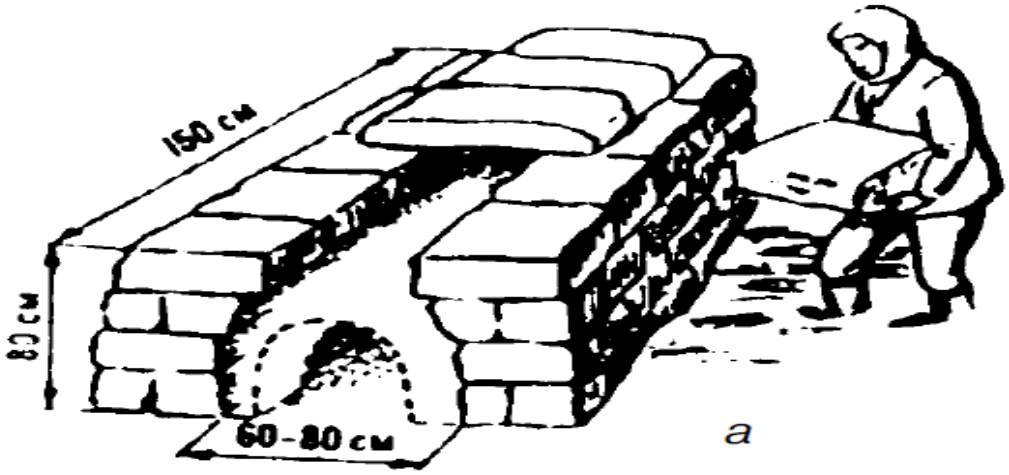
En la nieve


Навалите толстый слой снега поверх большой кучи валежника, листьев и камней
Дайте снегу затвердеть на ветру. Потом осторожно извлеките использованные материалы из-под снега. У вас получилась снежная пещера
Охапка листьев и валежника, связанная в тюк, послужит вам «дверью»

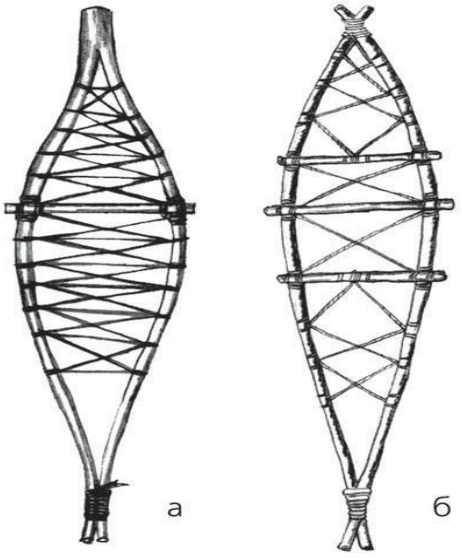


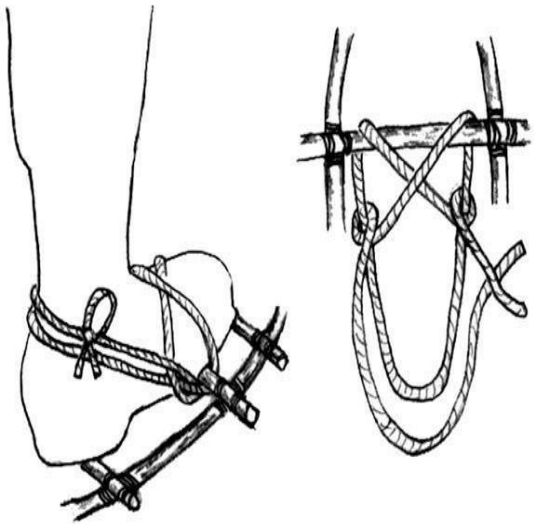


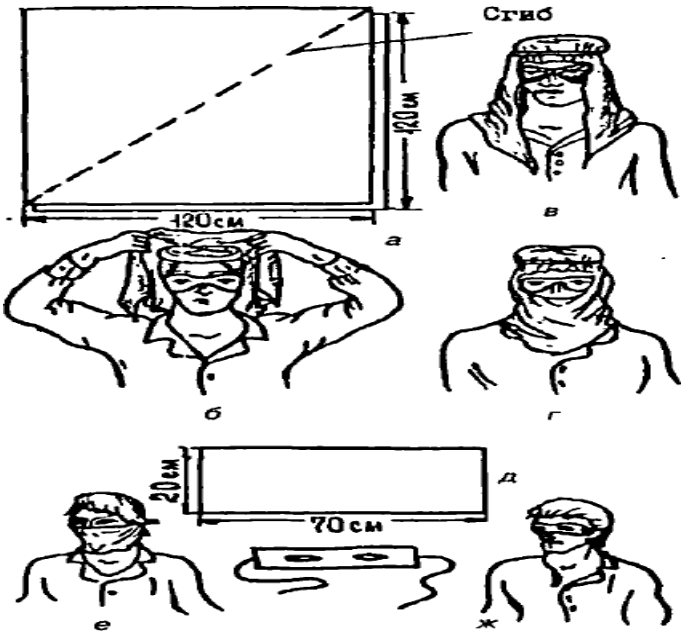


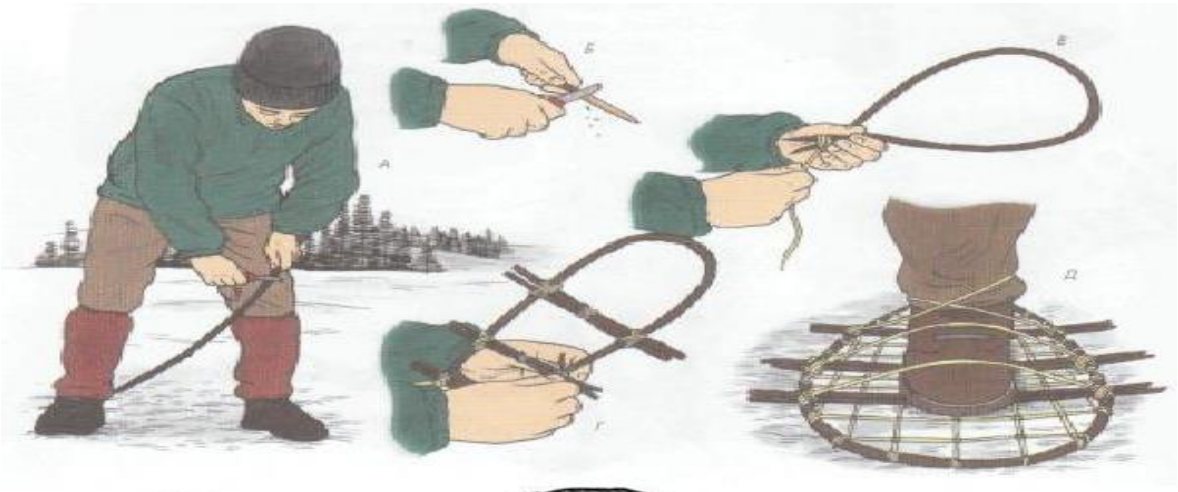


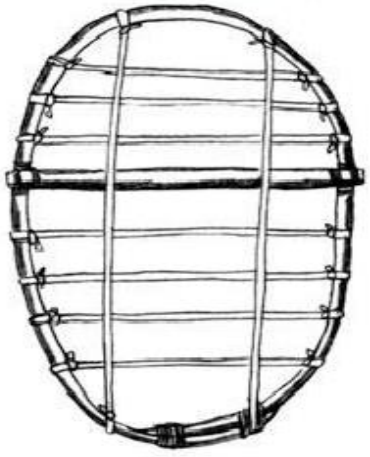
Otros

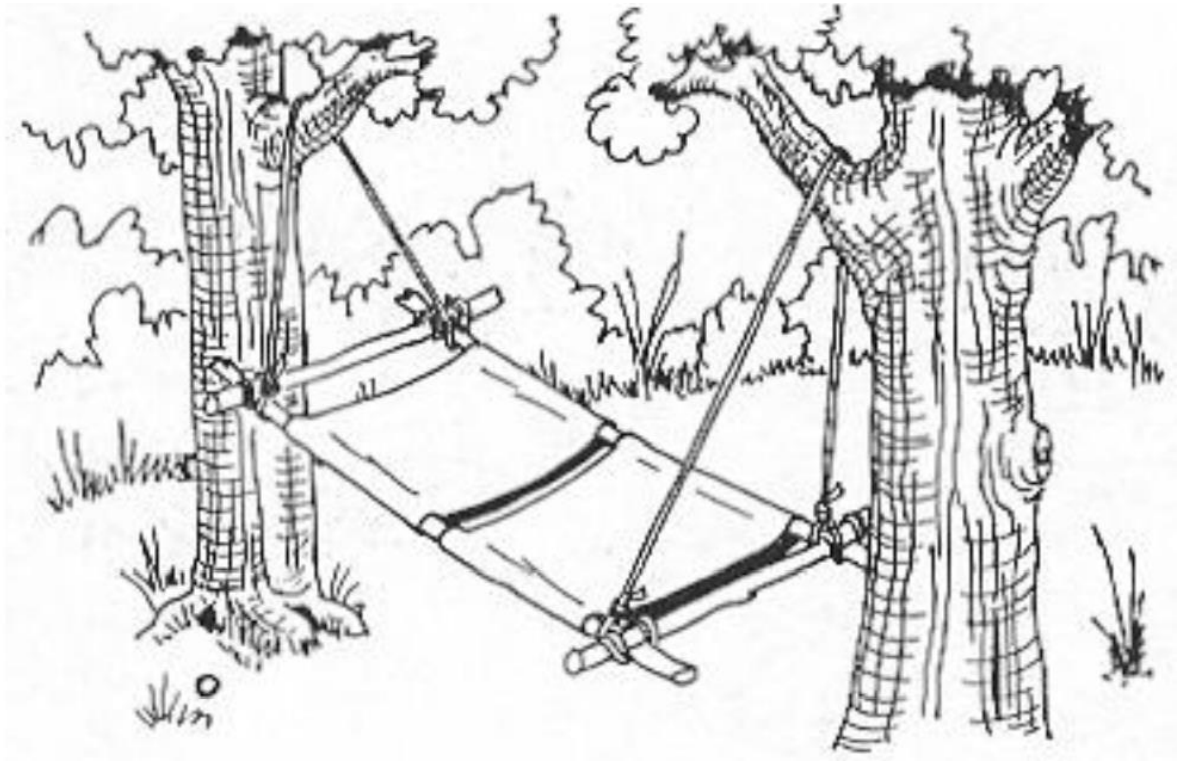




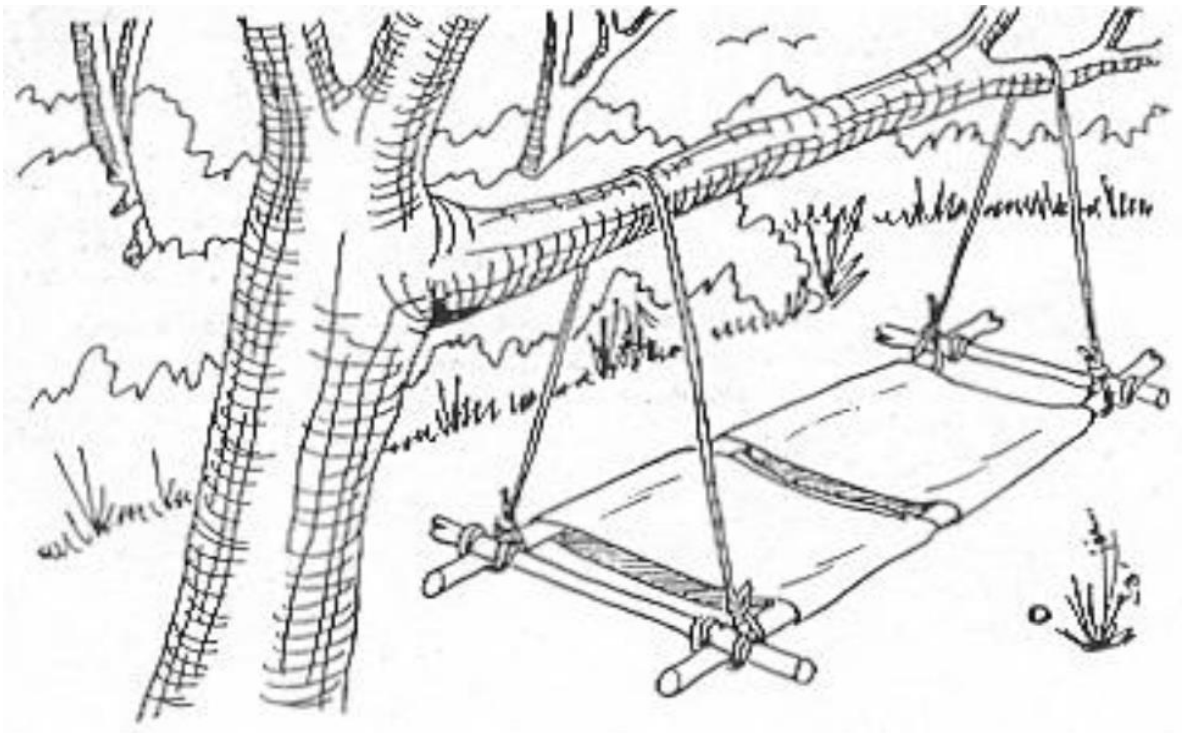

Сгиб
120см
120см
а
б
в
г
20см
70см
д
е
ж







El complemento de las actividades planeadas y realizadas, es el estar cómodo, fresco y tranquilo, en el descanso obligatorio que marca un buen programa de campamento.



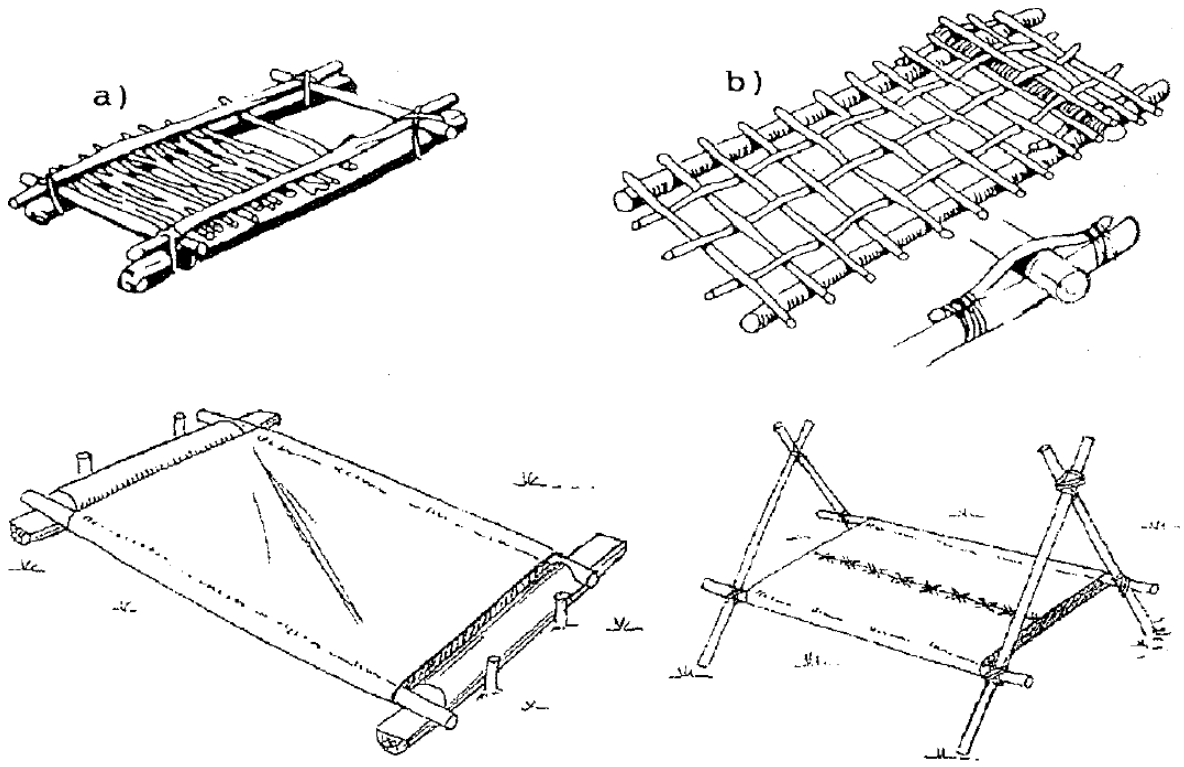
Pozo lapón

Excavación similar a la anterior, si bien con boca estrecha, mayor profundidad y ensanchamiento de nicho al fondo, pudiendo cubrir con bloques de hielo, sirve para un pequeño grupo y se tarda en construirlo una hora aprox.

Lechos

Nadie debe dormir a ras de tierra. Terminado el refugio, construya un lecho confortable que aísle la frialdad y humedad del suelo. Caliente este lecho, encendiendo fuego en el sitio donde piensa acostarse y luego pisotee allí mismo los brasas. Si se tiene un paracaídas, sintetica o poncho, extiéndalo sobre una alfombra – cama de hojas o helechos. Revise previamente de que las hojas o ramas están libres de insectos y otros animales parecidos.

Para fabricar un lecho de ramas, inserte éstas en la tierra con las puntas inclinadas en la misma dirección y separadas entre si unos 20 centímetros. Eché después por encima otras ramas más finas.



CONDICIONES ATMOSFERICAS

a. Previsión del tiempo:

Aun con la tecnología mas avanzada, predecir el tiempo constituye una ciencia imprecisa y no exenta de errores. Sin embargo, la habilidad que tenga para anticipar los cambios meteorológicos, sobre todo en regiones de clima extremo, forma parte importante del esfuerzo por sobrevivir, los siguientes elementos lo pueden ayudar a predecir el tiempo atmosférico:

El viento:

La dirección del viento es el signo meteorológico más fácil de interpretar. Para averiguarla basta con sostener en el aire un trozo de tela como si fuera un banderín, o más sencillamente levantar un dedo humedecido. La parte que se sienta mas fría le indicara de donde sopla el viento. También puede arrojar al aire algunas briznas de hierba para ver hacia dónde son arrastradas. Una vez conocida la dirección del viento, no cuesta mucho predecir el tiempo que hará en breve allí donde se encuentra. Los cambios rápidos de dirección denotan inestabilidad atmosférica y, por consiguiente, probables cambios de tiempo.

Enfriamiento corporal:

La combinación del aire frío y el viento se traduce en el cuerpo por una pérdida acelerada del calor natural.
Por ejemplo, con un viento de 3km/h, las partes expuestas del cuerpo se hielan a – 40°C, y con uno de 30km/h, a – 11°C. En los climas fríos, la primera y principal función de un refugio es protegerlo contra el viento.

Nubes:

Las nubes adoptan diversas formas y configuraciones. Conociéndolas y conociendo las condiciones atmosféricas que las determinan, puede hasta cierto punto predecir el tiempo.

Los cúmulos, esas nubes blancas y ondulantes que nos son tan familiares, anuncian en general buen tiempo. Cuando empiezan a estructurarse verticalmente formando gigantescas “cabezas”, debe considerarlas como nubes de tormenta. Si ve en su dirección cúmulos oscuros en forma de yunque, significa que se acerca una tempestad.

Los cirros, ligeros y como de pluma, son precursores del buen tiempo. A veces, en regiones frías, estas nubes se multiplican a la vista, Esto es signo de que se aproxima una ventisca.

Estratos y nimbos, son masas compactas de nubes oscuras y bajas. Significan que va a lloviznar o a llover.
Cúmulos, cirros, estratos y nimbos pueden combinarse entre sí, presentando múltiples configuraciones. De esto y la altura que alcancen depende la interpretación que se tenga respecto al tiempo. El cirro-cúmulo o nubes aborregadas, semejantes a las escamas de un pez, son indicios de una precipitación en las próximas 12 o 15 horas.

Otros signos meteorológicos:

Cuando el humo de una fogata se eleva formando una fina columna vertical, puede determinar que hará buen tiempo. Al contrario, si la columna se achata y el humo se dispersa a poca altura, es probable que estalle una tormenta. Tenga en cuenta que:

a) El color del firmamento en la mañana y en la noche ayuda a predecir el tiempo.

Recuerde el dicho:

“Cielo rojo por la noche, alégrate marino; cielo rojo en la mañana, sé precavido”.

b) La hierba cubierta de rocío por las mañanas es señal de buen tiempo. La hierba seca, en cambio, indica lluvia. Bien conocen todo esto los campesinos, que lo expresan en numerosos proverbios.

c) Pájaros e insectos vuelan más cerca del suelo cuando la atmósfera está cargada y húmeda.

Entonces puede preverse lluvia. La mayoría de los insectos se muestran más activos antes de una tormenta, pero las abejas despliegan más actividad cuando va a hacer buen tiempo.

d) Un frente de bajas presiones, caracterizado a menudo por vientos suaves o imperceptibles y por un aire bochornoso, es presagio de mal tiempo, generalmente por varios días. La baja presión atmosférica puede hasta “olerse” y “oírse”. El aire lento y húmedo desprende ciertos olores naturales que se perciben menos cuando la presión es alta. También lleva más lejos los ruidos y los hace parecer más agudos.

PELIGROS

Para todo lo referente a los peligros específicos de zonas tropicales, y zonas de clima frio lea las respectivas secciones de dichos temas en este capitulo. A continuación se describen algunos de los peligros en forma general:

a. Serpientes venenosas:

El miedo que por lo general inspiran las serpientes se debe a la falta de familiaridad con estos animales y a la información errónea que corre de boca en boca.
Aun las especies más inofensivas suelen mirarse con temor. Ahora bien, no tiene por qué asustarse con las serpientes... si conoce algo sobre ellas y sus hábitos, lograra identificar las venenosas para así tomar las precauciones elementales con el fin de prevenir mordeduras o aplicar los primeros auxilios necesarios en el caso de que esto suceda.

b. Mamíferos peligrosos.

Buena parte de los relatos que circulan acerca del peligro de grandes animales salvajes es pura ficción, muy pocas personas en situaciones de supervivencia han muerto o sufrido daños por su causa. Es cierto, sin embargo, que casi todos los animales luchan al verse acorralados. Muchos se vuelven peligrosos cuando están heridos y protegen a sus crías. Los elefantes, jabalíes o búfalos solitarios, exiliados de su manada por viejos, son a menudo ariscos y atacan con facilitad. Leones, tigres o leopardos sólo resultan peligrosos para el hombre cuando su avanzada edad les impide cazar con éxito otras presas.

No se acerque a uno o varios jabalíes sin cautela.

Elefantes, tigres y otros animales corpulentos huyen del hombre si se les facilitan la posibilidad de hacerlo, pero atacan cuando están asustados.

Las mordeduras de todos los caninos (perros, chacales, zorros, etc.) y de algunos otros carnívoros pueden transmitirnos la rabia. Los vampiros, o murciélagos chupadores de sangre, no son peligrosos a menos que transmitan la rabia o que su mordedura llegue a infectarse.

Si se encuentra con un animal peligroso, observe las siguientes reglas:

1) Evite el pánico y todo movimiento brusco.

Aléjese del peligro gradualmente.

2) Actué de forma que el animal no se sienta en ningún momento acorralado ni amenazado.

3) Evite los animales peligrosos.

4) Mantenga el refugio bien limpio.

5) No deje a la vista ningún alimento y en lo posible, conserve los víveres en un lugar cerrado.

6) No coma ni guarde comida en el refugio.

7) Limite las actividades nocturnas ya que la mayoría de los grandes animales cazan de noche.
8) Nunca escarbe una guarida y sobre todo, evite interponerse entre una hembra y su cría.

Plantas peligrosas

Hay dos tipos principales de plantas venenosas, ya sea que el peligro provenga de tocarlas o de comerlas.

Plantas venenosas al comerlas.

El número de plantas venenosas no es grande en comparación con el de las no venenosas y las comestibles. Hay que aprender a distinguir las plantas comestibles y, llegado el caso de no tener otros alimentos, comer únicamente las que se reconozca por tales (véase, en este mismo capitulo, la sección titulada “Plantas comestibles”).

AGUA

Beber agua es esencial para sobrevivir. Sin realizar ninguna actividad física, un hombre puede aguantar sin beber hasta diez días a temperatura de 10°C, siete días a unos 32°C y dos días a 48°C o 49°C. Al alcanzar estos límites, el cuerpo queda incapacitado para seguir funcionando, debido a la deshidratación, y muy pronto se produce la muerte.

El único “medicamento” contra la deshidratación es el agua.

Por eso muchos de los primeros esfuerzos en pro de la supervivencia han de centrarse en la búsqueda de reservas suficientes del precioso líquido.

Hay que tener claro que la sed no es una indicación precisa de la necesidad de agua. Muchas veces, especialmente en climas fríos, un hombre ocupado en trabajos de intenso desgaste físico no advierte que su organismo está deshidratándose, al no sentir sed.

La cantidad mínima de agua que se debe beber al día depende de varios factores, en particular las condiciones climáticas, la temperatura y la propia actividad física.

En toda situación de supervivencia, encontrar agua y hacerla potable son imperativos de primerísimo orden.

Si el agua es muy abundante, bébase a intervalos regulares y frecuentes, consumiendo cada vez pequeñas o medianas cantidades (de ½ a 1 litro).

a. Riesgos derivados de beber agua no potable

Por mucho que se sienta sed, evítese beber agua no potable. Uno de los peligros más graves para la supervivencia lo constituyen las enfermedades transmitidas por ese medio. Trátese primero el agua poniéndola a hervir o con tabletas purificadoras.

He aquí algunos de los tipos más comunes de enfermedades y parásitos que pueden producir el beber agua no potable:

1) Disentería: Provoca fuertes y prolongadas diarreas, con sangre en los excrementos, fiebre y debilidad. Quien sospeche en sí mismo una disentería coma con frecuencia y si la situación lo permite, beba leche de coco, agua hervida o jugo de quina hervida. La leche de coco es laxante y debe consumirse en pequeñas cantidades. Si lo hay, cómase arroz cocinado.

2) Cólera y fiebre tifoidea: Aun estando vacunado contra estas enfermedades, se puede adquirir al beber cualquier agua sin reparo.

3) Trematodos: Las especies que se alimentan de sangre abundan en los trópicos, por lo general en aguas estancadas o contaminadas. Al penetrar en el organismo junto con el agua que se beba, perforan los vasos sanguíneos y se convierten en parásitos, causando enfermedades graves y a menudo mortales. Las larvas de muchos trematodos y lombrices parásitas pueden también introducirse en el organismo por la piel cuando se badea un río contaminado o se baña en sus aguas.

4) Sanguijuelas: Las pequeñas pululan sobre todo en los ríos africanos, pero no se descarta la presencia en cualquier estanque. Al beberlas en el agua, alguna puede quedar adherida en la garganta o alojarse en el conducto nasal. Ahí chupará la sangre produciendo una herida, y luego cambiara de lugar. A medida que surgen nuevas heridas, que continúan sangrando, crece el peligro de infección. Para quitar de la nariz estos parásitos, inhálese agua muy salada.

También pueden retirarse directamente con unas pinzas improvisadas.

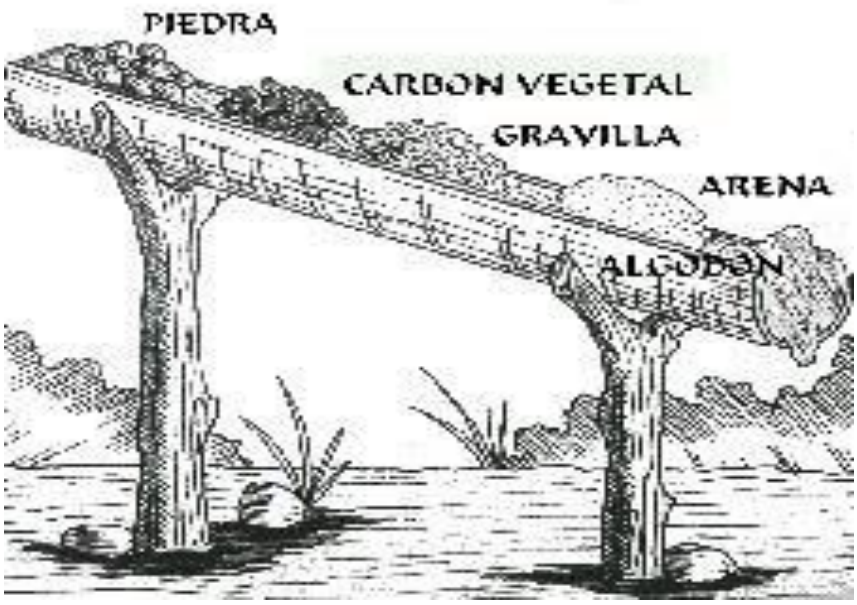
b. Agua fangosa, estancada y sucia

Cuando tras una búsqueda exhaustiva no se ha logrado encontrar agua potable, se puede beber el agua sucia de una charca tomando ciertas medidas previas, aunque le quede algo de mal olor o sabor.

Lo más importante de todo antes de utilizar dicha agua es tenerla hirviendo durante un minuto como mínimo.

Para aclarar un agua fangosa, déjela reposar 12 horas, luego utilice cualquiera de los siguientes métodos:

1) Filtrándola por una caña de bambú, de aproximadamente1 metro de largo, llena de arena. Se debe taponar con hierba uno de los extremos de la caña para que la arena no se salga.

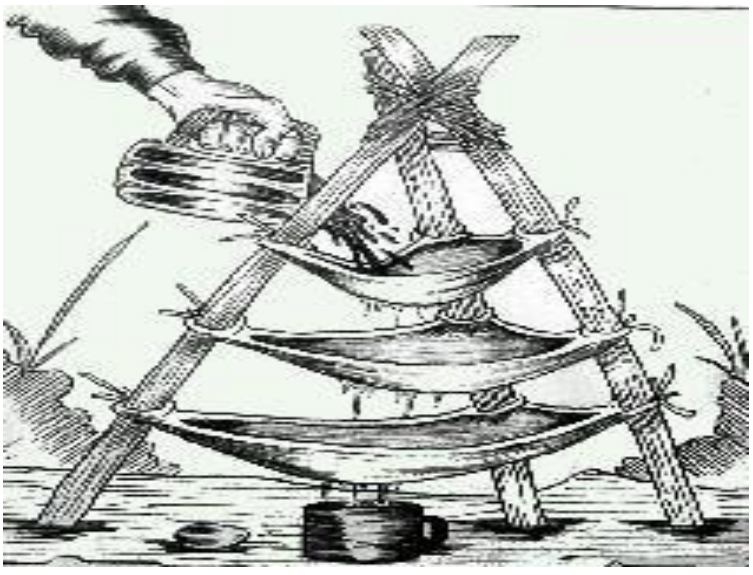


2) Pásela por una tela llena de arena, que también hace de filtro. Si el agua está muy sucia o contaminada, póngala a hervir y quítele los olores añadiéndole carbón vegetal (sirve el del fuego mismo donde hierve). Antes de beberla, déjela reposar unos 45 minutos.

En una botella partida por la mitad, coloque en el siguiente orden hilachas de vástago de plátano machacado, cabuya deshilachada y fique bien acomodado y pisado, encima coloque piedras bien finas luego arena y por ultimo carbón molido.

4) Con puritab, es uno de los medios de purificación más comunes en nuestro medio, es la mezcla de una pastilla de puritab en un litro de agua (una cantimplora), agua se deja obrar por un espacio de media hora aproximadamente y está lista para el consumo.

5) Filtro de pañoletas: se colocan tres pañoletas amarradas por las puntas de tres palos clavados en el piso a una distancia de 15 cm. una de la otra, se vierte el agua sobre ellas y se recoge el agua debajo.



En terrenos boscosos poco altos, a lo largo de las costas y en las llanuras fluviales el nivel hidrostático suele estar a escasa profundidad y no hay que cavar mucho para dar con el.

Encima de esta capa es frecuente encontrar algo de agua en forma de arroyuelos, charcas o pequeñas ciénagas. Téngase tal agua por contaminada y peligrosa, aunque este lejos de toda habitación humana.

Costas

En las dunas próximas a una playa y hasta en la playa misma puede haber agua potable. Mírese si entre las dunas existen hoyos con agua. Si no lo hay cave en algún sitio donde la arena aparezca húmeda. En la playa haga hoyos con una pala mientras baja la marea, sitúese a unos 90 metros más arriba del límite de la pleamar. El agua

así extraída suele ser salubre, pero puede beberse sin gran peligro. Pásese por un filtro de arena para quitarle un poco de sabor de sal.

No beba agua de mar. Su concentración salina es tan elevada que el organismo no da abasto para restablecer el equilibrio químico y, eventualmente los riñones dejan de funcionar.

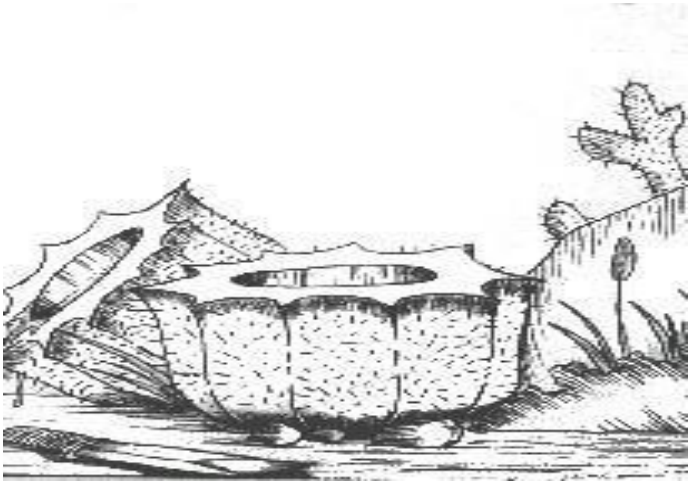
Montañas

Cave en los lechos secos de arroyos o torrentes, pues a menudo hay agua bajo las guijas. En terrenos nevados, recójase nieve en un recipiente y póngase al sol en algún lugar resguardado del viento. A falta de utensilios para cavar, improvísense con piedras planas o palos.

El cacto cilíndrico del género *Ferocactus*, que crece en las áreas desérticas, es una posible reserva de agua. Utilícelo sólo como último recurso y tenga en cuenta que gasta mucha energía para seccionar su dura corteza erizada de espinas.

Corte el cacto por arriba, retirándole el casquete. Luego aplaste la pulpa dentro de la planta y recoja el líquido en un recipiente.

Algunos trozos de pulpa pueden guardarse en el equipaje para más adelante, por si volviera a escasear el agua. Un cacto de 1 metro de altura viene a dar aproximadamente 1 litro de jugo lechoso.



El “destilador” de agua

Otro procedimiento para obtener agua consiste en improvisar un “destilador”, que funciona de la siguiente manera: El calor solar eleva la temperatura del aire y del suelo por debajo de una cubierta de plástico, hasta que el aire queda saturado.

Entonces el vapor de agua se condensa sobre la superficie inferior (más fresca) del plástico, formando pequeñas gotas que caen en un balde colocado en el fondo.

Para construir un destilador de esta clase se requieren básicamente los siguientes materiales:

a) Un cuadrado de plástico de unos 2 metros de lado. (Es preferible que tenga cierto grosor y su superficie sea algo áspera, ya que así se adhieren más fácilmente las gotas de agua. Si el plástico es demasiado delgado o liso, puede lijarse un poco con arena fina.)

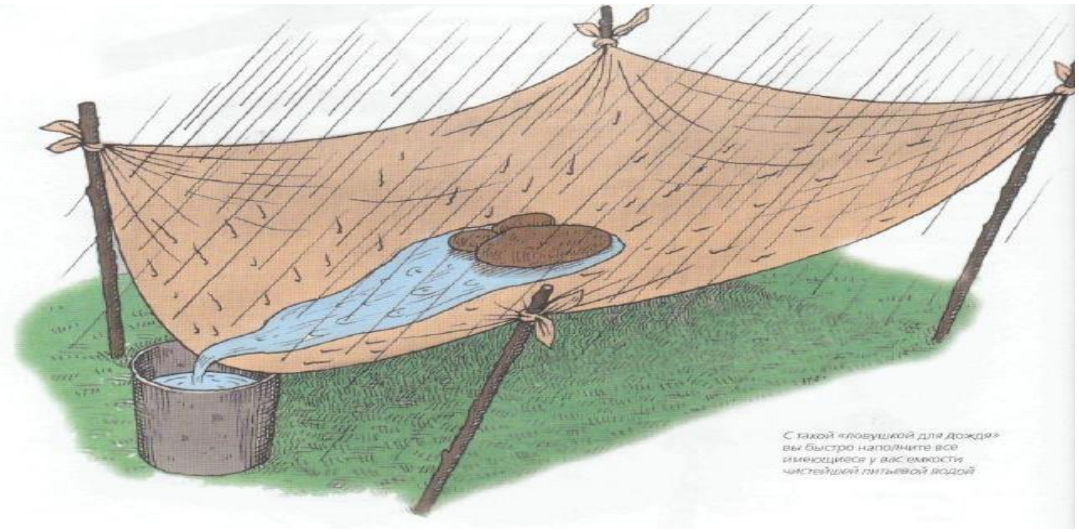
b) Un guijarro o piedra pulida del tamaño de un puño.

c) Un receptáculo (balde, vasija, cucurucho...) de metal, plástico o lona, para recoger el agua.

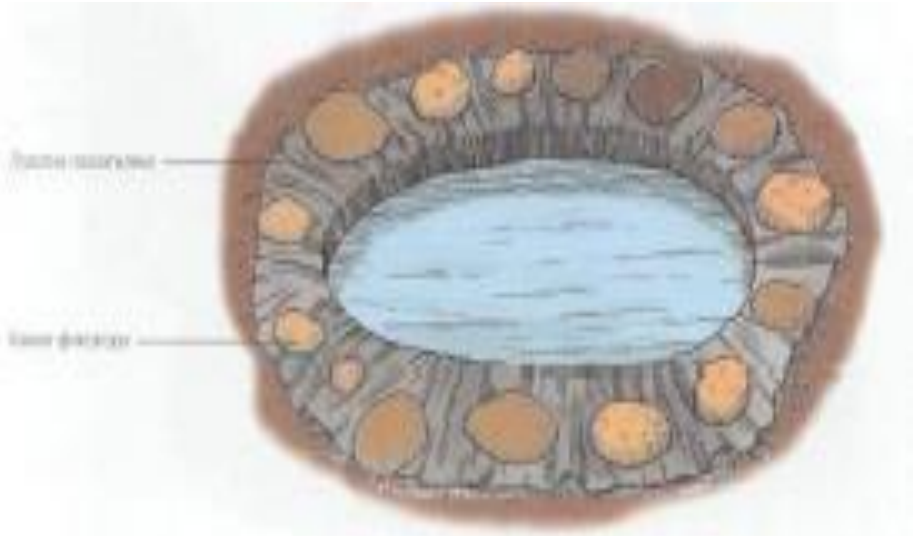
d) Un tubo de plástico flexible de aproximadamente metro y medio de largo. (Este tubo no es del todo indispensable, pero permite beber agua sin tener que sacar cada vez el balde e interrumpir así el ciclo solar.)

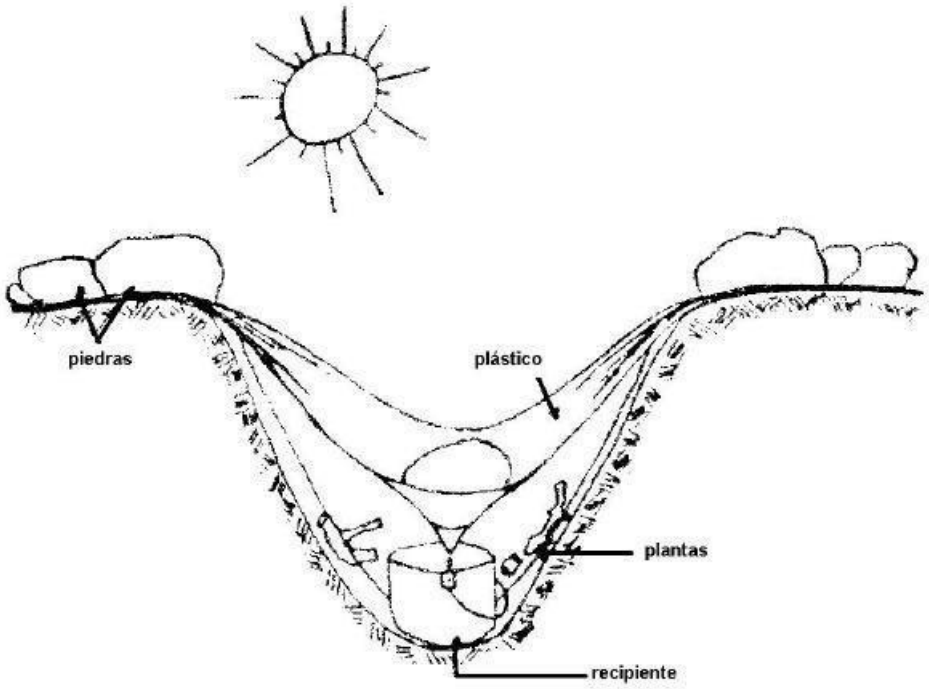
No espere obtener agua para beber en forma inmediata. Por lo general se obtiene un mínimo de medio litro de agua en veinticuatro horas, aunque es posible conseguir hasta un litro o más.

El “destilador” proporciona a veces comida además de agua, pues el balde colocado debajo del plástico atrae culebras y pequeños animales que caen en su interior y luego no pueden salir.



С такой «ловушкой для дождя» вы быстро наполните все имеющиеся у вас емкости чистейшей питьевой водой





FUEGO

En una situación de supervivencia en zonas frías, nuestra vida puede depender de nuestra capacidad para encender y mantener un fuego. Sin llegar a esos extremos, podremos necesitar fuego para secarnos, calentarnos, hacer señales a los equipos de rescate y cocinar eliminando los posibles gérmenes y parásitos de nuestros alimentos.

También, como excursionistas, podemos sentirnos tentados a sentarnos al lado de una hoguera bajo las estrellas. En este caso debes tener en cuenta las leyes que regulan estas prácticas en la zona donde te encuentres.

En cualquier caso, no debes olvidar que un fuego es muy peligroso, debes seguir todas las normas de seguridad:

- No hagas fogatas más grandes de lo necesario, son más difíciles de controlar y de mantener.
- Elimina las ramitas y todo material combustible en un radio de dos o tres metros alrededor del fuego.
- No lo hagas cerca de la maleza o ramas bajas.
- Ten siempre cerca un tobo u otro recipiente con agua y/o una rama frondosa para apagarlo rápidamente si es necesario.

Siempre debemos llevar en nuestra mochila o equipaje, especialmente si vamos a atravesar zonas inhóspitas, un mechero y/o cerillas en un recipiente impermeable (una caja de rollo fotográfico, por ejemplo. Lleva también las lijas) o impermeabilizadas (pedernal). Si así lo hacemos, nuestras posibilidades de supervivencia aumentarán y no tendremos que preocuparnos de hacer fuego con medios improvisados.

El fuego es necesario para calentarse, mantenerse seco, hacer señales, guisar los alimentos y purificar el agua hirviéndola. El tiempo que un individuo es capaz de sobrevivir aumenta y disminuye según su aptitud para hacer fuego en cualquier lugar y circunstancia.

Hacer fuego con lupa o lentes

Hacer fuego con yesca

Medios de encendido

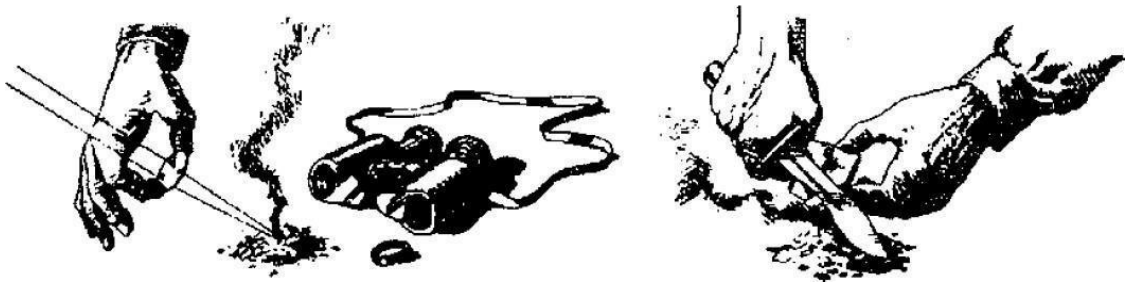
— Cerillas.

— Encendedores o mecheros.

Lente convexa. Una lente convexa de unas gafas, prismática, linterna, mira telescópica y hasta el fondo de un vaso o botella pueden servir para concentrar los rayos del sol sobre yesca, pólvora, etc., e iniciar el fuego. También con dos cristales, aproximadamente iguales, de reloj, y entre ellos una cantidad de agua que rellene el vacío existente, puede proporcionarse una concentración solar para

también iniciar el fuego.

Pedernal. El machete, el cuchillo, etc., pueden utilizarse para golpear cualquier piedra dura o pedernal y producir chispas que enciendan la yesca. Debe golpearse hacia abajo, dirigiendo las chispas hacia la yesca.



Yescas

Materiales muy inflamables, que pueden ser de:

— Origen animal:' Excrementos de algunos animales, muy secos (vaca, camello, caballo, etc.).

• Pelos de algunos animales.

• Plumas de pájaros (ideal la de los nidos).

— **Origen vegetal:**

• Hierba fina y seca.

• Agujas de pinos, hojarasca seca.

• Virutas o serrín, madera podrida, o atacada por la carcoma, muy seca.

• Algunos tipos de cardos, como el yesquero.

• Algodón.

— **Origen artificial:**

• Papel.

• Mechas.

• Pólvora y explosivos no detonantes al calor.

• Pastillas para encender fuego.

• Alcohol sólido o líquido.

• Gasóleos, gasolinas, etc.

Combustibles

Se considera combustible cualquier cosa que arda. Pueden ser:

— Activadores (astillas, cortezas de árboles, arbustos secos, grasas y aceites, cartones, etc.).

— Mantenedores (leña o carbón).

Arco y taladro.

Construya un arco bien fuerte y átelo entre sus extremos, dejándolo flojo, utilice un cordón de zapatos, un bramante o una tira de cuero.

Enrolle el cordel, con una sola vuelta, en una vara vertical de madera seca y blanda. Luego use el arco para hacer girar rápidamente la vara entre una arandela, por arriba y una plancha de madera seca por el extremo inferior. De esta manera se forma abajo un polvillo negro en el que acaba por surgir alguna chispa. Si empieza a salir humo, es posible que haya suficientes chispas como para hacer llama. Quite entonces la arandela y el arco y añada yesca al polvo negro.

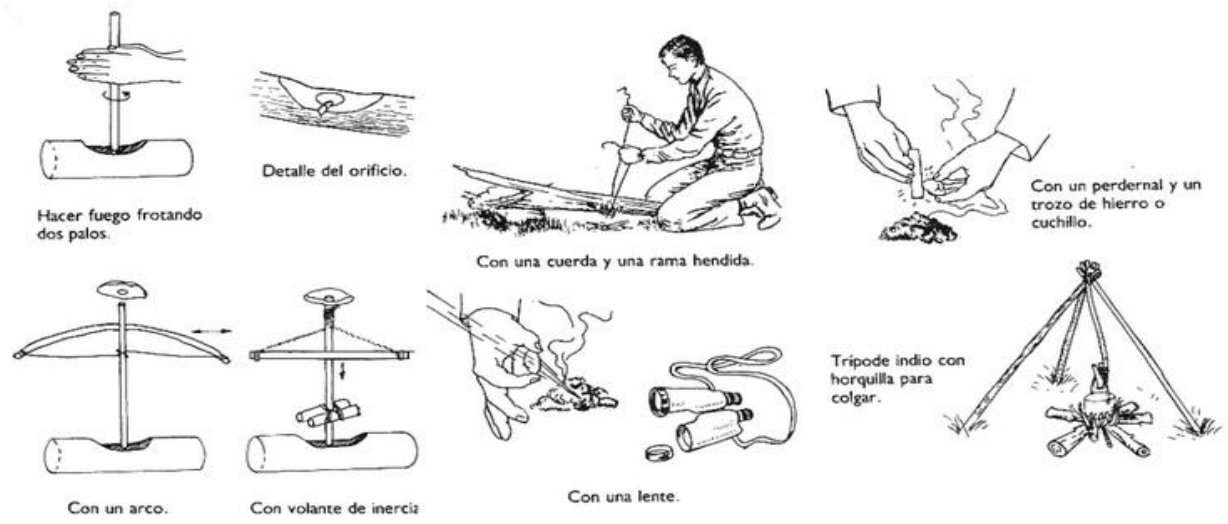
Método de la tira.

Se emplean aquí una tira de ropa seca, de unos 70 cm de largo, y una pequeña rama o un leño también secos. Levante el leño ligeramente del suelo, apoyando uno de sus extremos en una roca u otro objeto. Haga una abertura en este extremo y manténgala así introduciendo en ella una cuña de piedra o madera. Rellene la ranura con un poco de yesca dejando suficiente espacio para insertar la tira por detrás. Sujete después el leño con el pie y frote contra él la tira moviéndola a un lado y a otro hasta que la yesca empieza a inflamarse.

Método de la sierra o Scout

Es un método propio de la jungla, y consiste en usar una madera blanda, normalmente bambú para "serrar" (efectuaremos un movimiento de sierra) otra dura, frecuentemente cáscara de coco. Como yesca se emplea la fibra algodonosa de la base de las hojas de cocotero, el recubrimiento piloso marrón de algunas palmeras o la membrana que encontraremos dentro del bambú.

Sostendremos el pedernal cerca de la yesca y lo golpearemos con un trozo de acero, como puede ser la hoja de un cuchillo, tratando de dirigir las chispas a la yesca.



Otros métodos

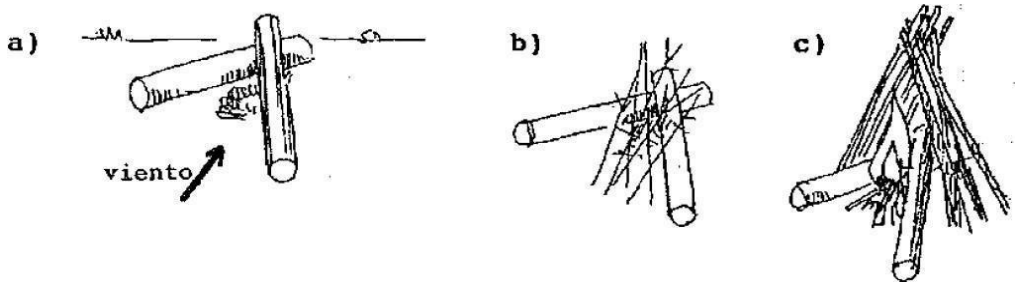
Podemos emplear una batería para hacer chispas uniendo los cables de ambos polos. También, en teoría, es posible fabricar una lente con un pedazo de hielo que labraremos con el cuchillo y terminaremos dando forma con las concavidades de las manos. Aunque si el frío es intenso el riesgo de congelación de nuestras manos puede ser demasiado alto. También es posible usar un objeto cóncavo (el culo de una botella, por ejemplo) para hacer la lente, vertiendo agua sobre él y dejando que se congele. Si hacemos dos, podemos pegarlos con un poco de agua que, si el frío es intenso, se congelará enseguida. En ocasiones, echar unas gotas de gasolina o alcohol sobre la yesca puede facilitar la inflamación, pero no la empapes completamente. Si usas gasolina u otro combustible en un recipiente para calentarte, ten en cuenta que existe un riesgo potencial de accidente. Nunca añadas más combustible hasta que la llama se haya apagado y el recipiente se enfríe.

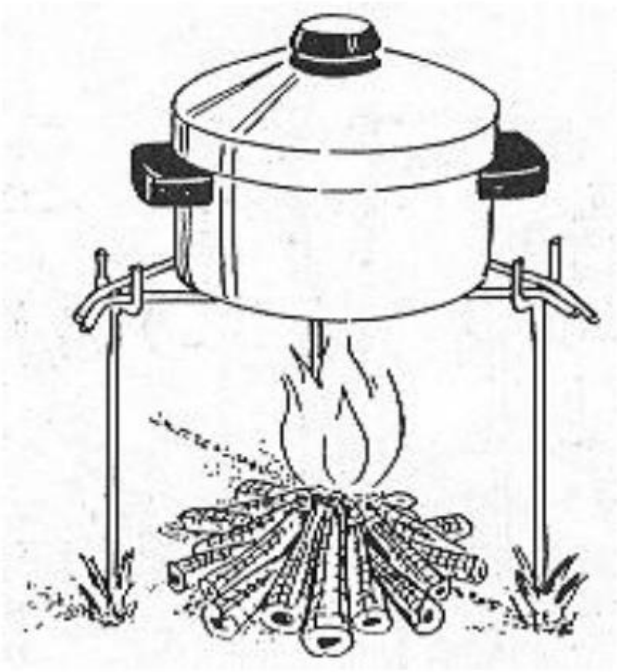
Se trata de hacer una lente líquida, usando la bolsa, globo o preservativo llena de agua u nuestra orina como lupa con la cual concentrar los rayos del sol sobre algunas ramas y hierbas secas (yescas). Después de unos minutos, entre cinco y diez minutos, deberías empezar a ver algo de combustión.

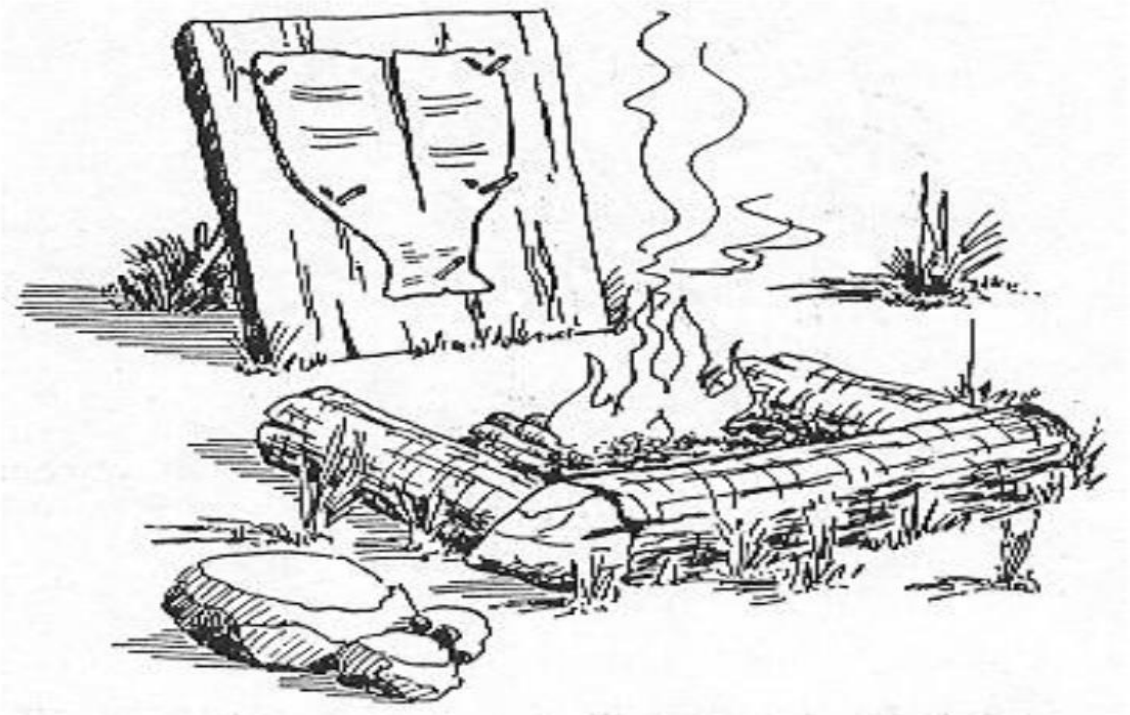
PREPARACIÓN DE LA FOGATA

La estructura básica del fuego es muy importante para facilitar el encendido, recordando siempre que el fuego, por consumir oxígeno, necesita aire.

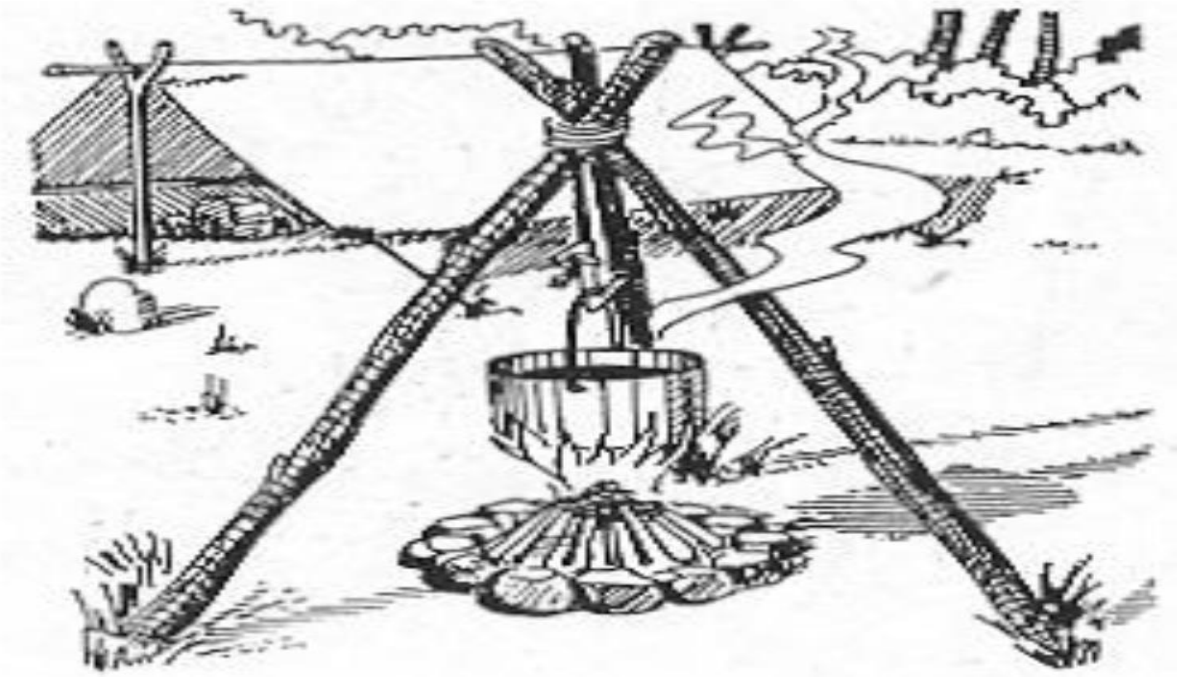
Se debe iniciar improvisando un "nido" con yesca, alrededor del cual se dispondrá leña menuda y muy seca en forma de cono, o bien apoyada sobre una estructura hecha con ramas verdes, clavadas en el suelo, como si se tratara de construir una cabaña en miniatura. Antes de iniciar el encendido hay que asegurarse de que se tiene a mano todo lo necesario (puede que sólo se tenga una oportunidad). Al principio se va añadiendo leña pequeña a medida que el fuego se va avivando, luego maderas blandas (pino, abeto, etc.) que se queman rápidamente y, por último, maderas duras (roble, haya, etc.), para mantener el fuego. Para que aguante toda la noche se deben mezclar maderas verdes con secas.



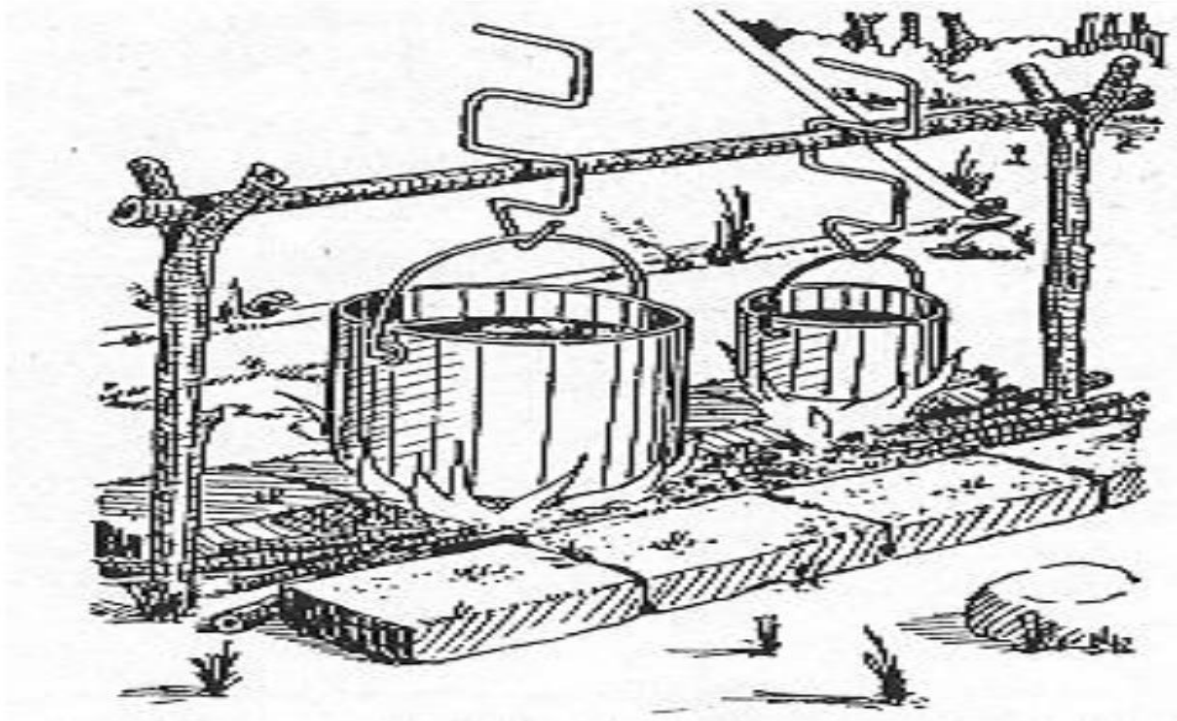


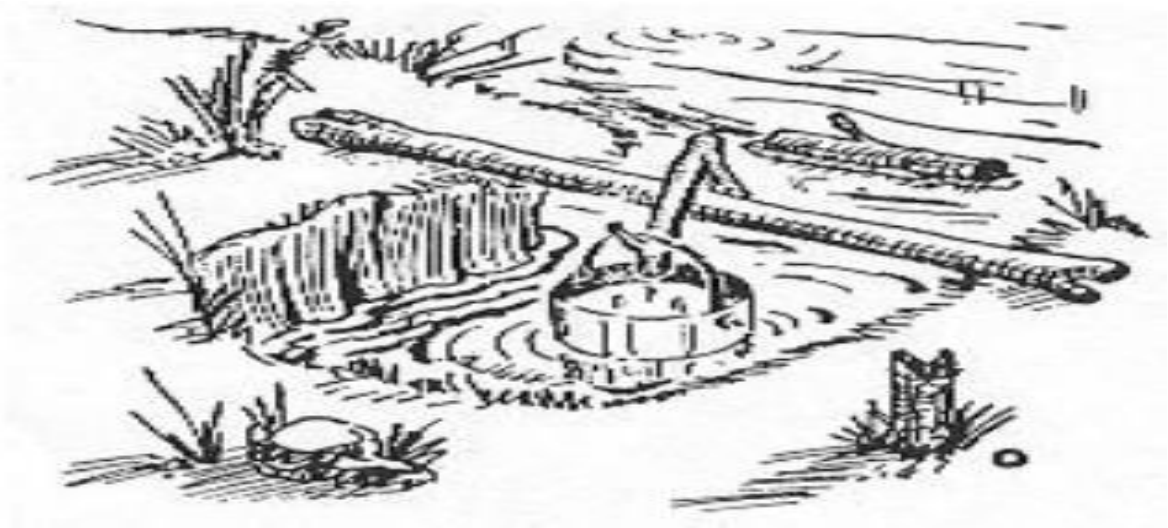


La cocina con fogata da reflector as lenta, muy propia para el pescado; basta lavarlo, salarlo, sujetarlo y cocerlo. No se recomienda para la carne roja por ser tardado y su textura al final se seca.



La compra de alimentos absorbe una parte muy importante del presupuesto, representa una inversión que debemos proteger al máximo, desde el momento mismo de planear las compras se toman en cuenta los factores del espacio y tiempo de vida útil de cada producto, las características de las mismas y el tiempo de conservación.





Los alimentos perecederos requieren para su conservación de una temperatura fresca, menor al medio ambiente. Su consumo es para un lapso breve. El estado de vida útil durante el cual conserva sus características físicas, las percibimos a través de los sentidos: color, olor, sabor, textura y apariencia. Hay que vigilar el estado de los comestibles con esmerada higiene y seguridad de sus condiciones, para evitar la propagación de las bacterias que ponen en peligro la salud.

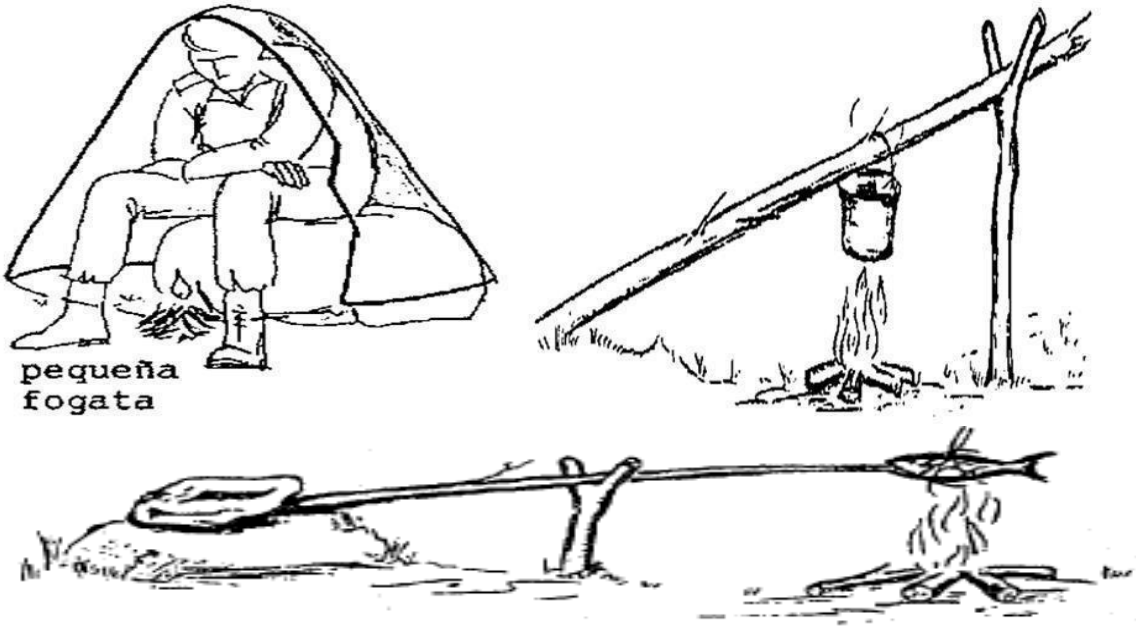


Figura 354

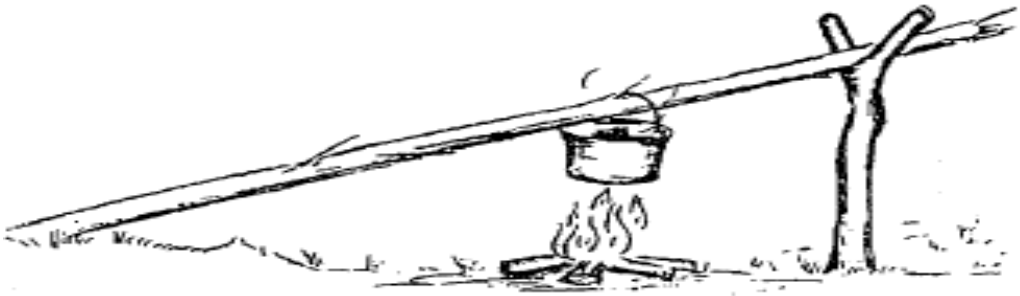


Figura 355

Figura 356

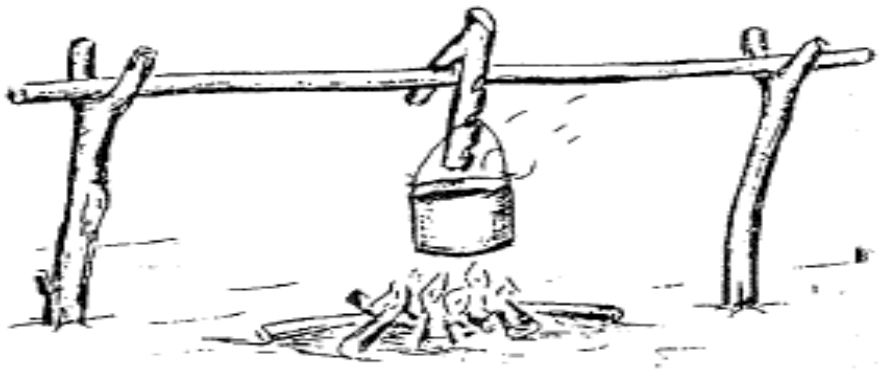
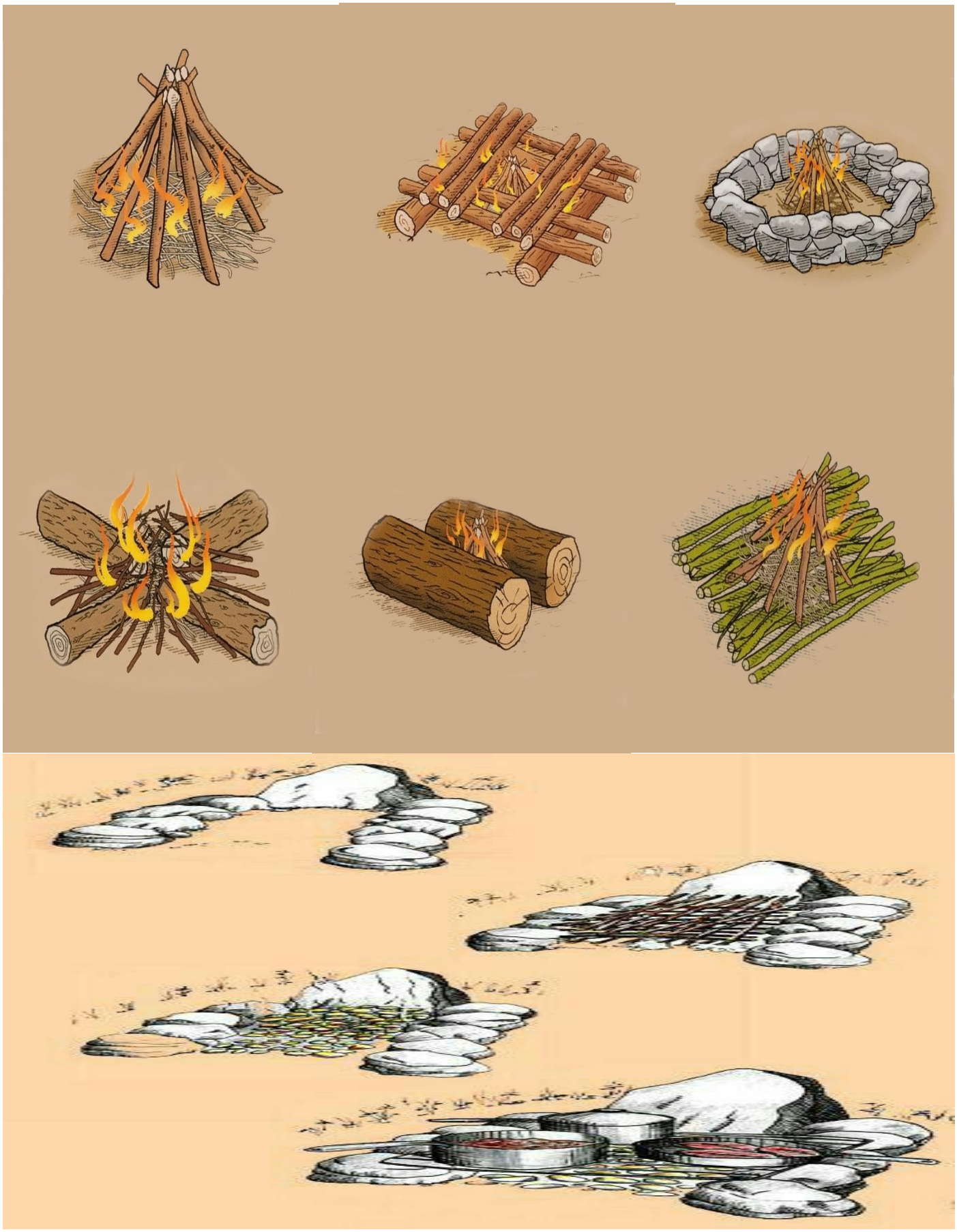
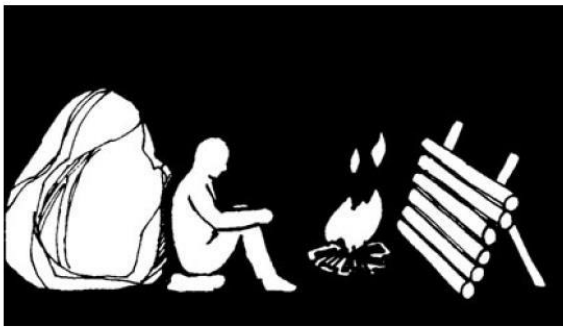
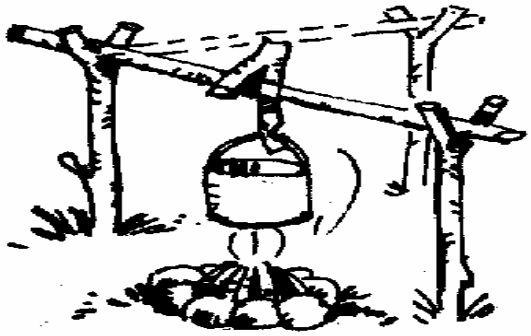
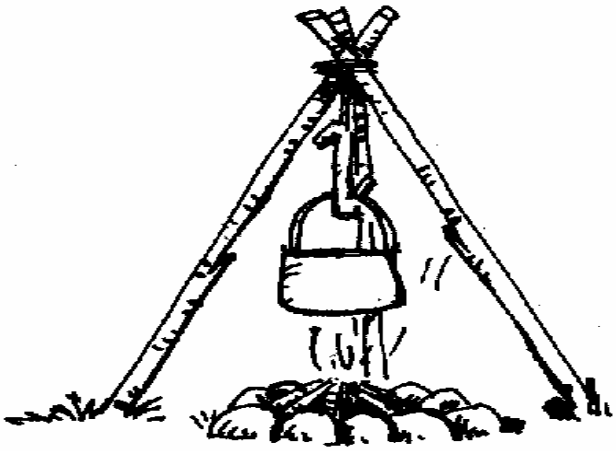


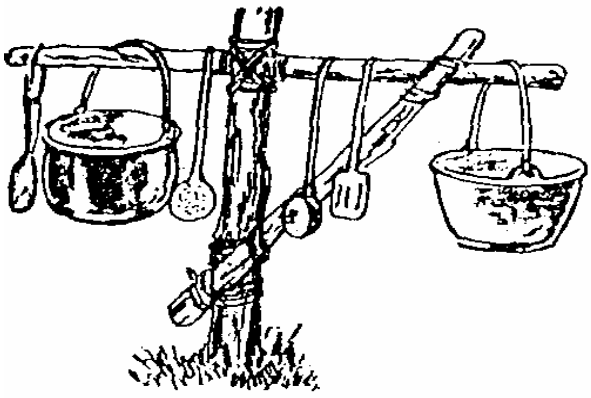
Figura 357

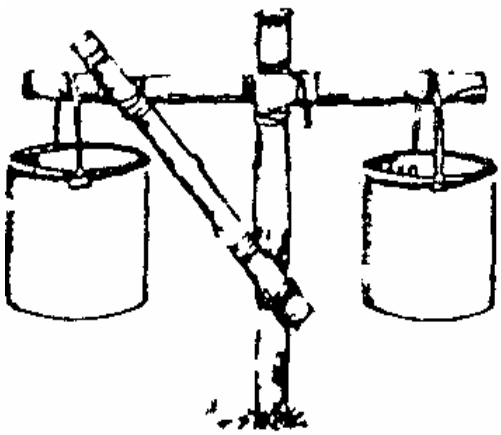


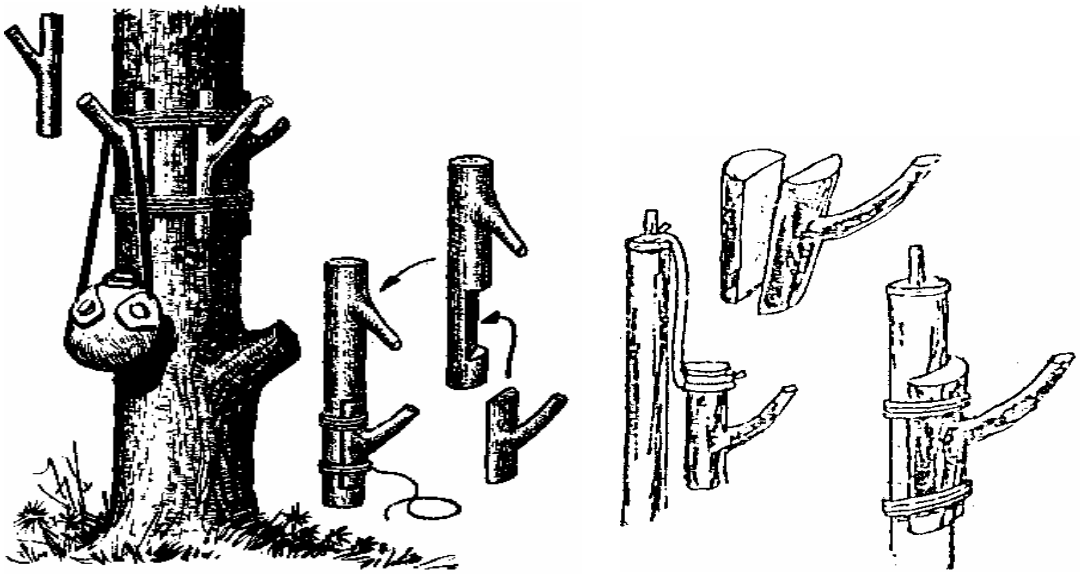


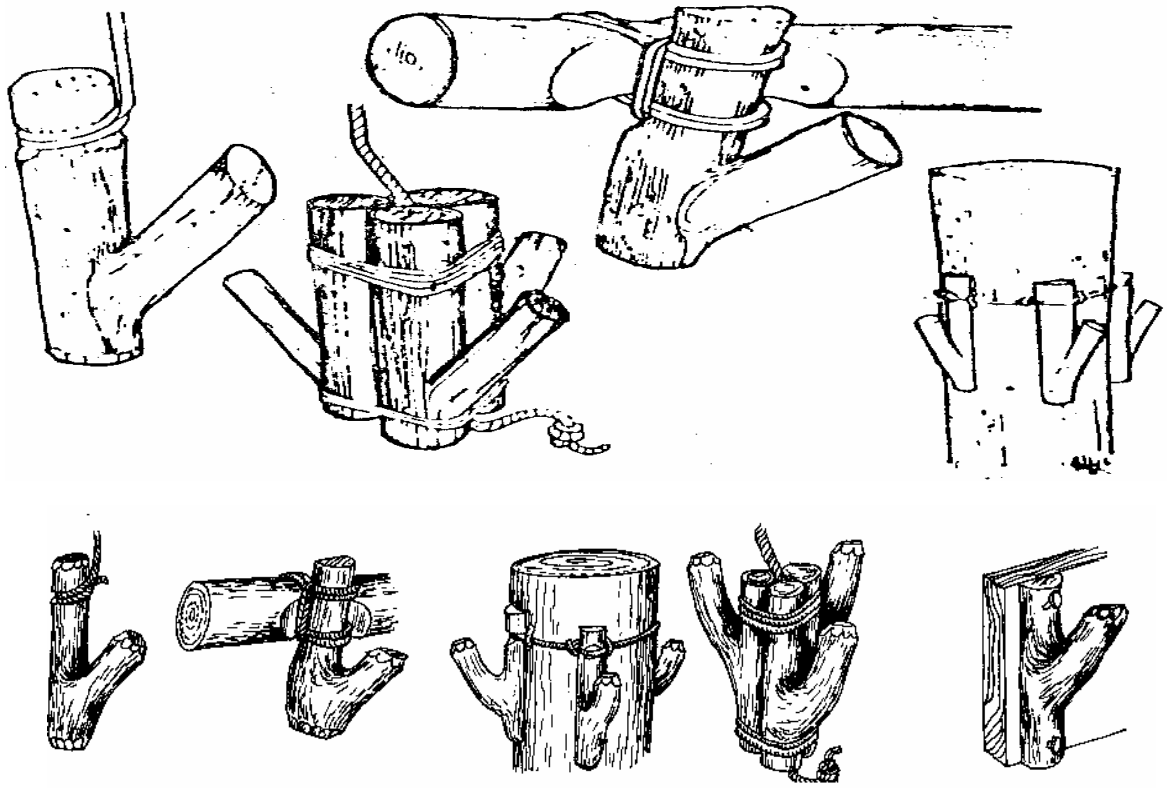












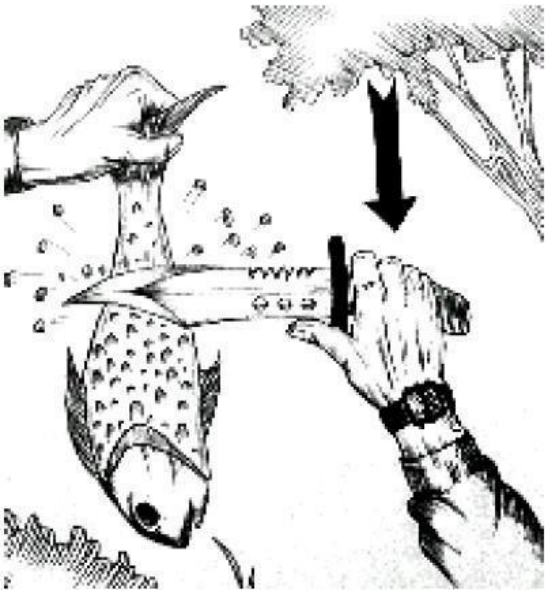
COMO PREPARAR LA COMIDA

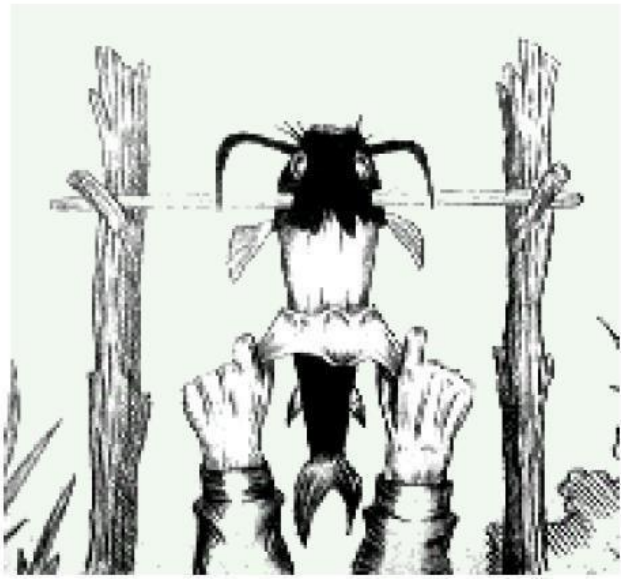
a. Desuello y limpieza

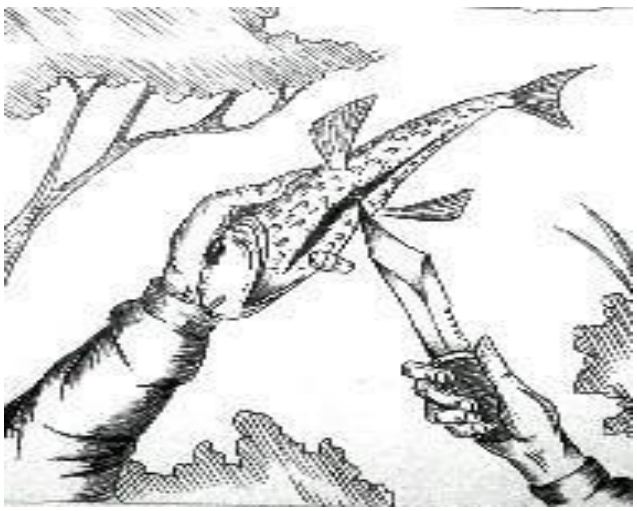
1) Pescado

Al atrapar un pez, corte las agallas y quite las escamas o la piel. A continuación ábrale el estómago para destriparlo. No corte la cabeza, donde suele haber excelente carne.

Los pececillos de menos de diez centímetros de largo no necesitan ser destripados, pero conviene escamarlos o desollarlos.







2) Aves

La mayoría de las aves deben guisarse con la piel, aunque desplumadas. Así quedan más jugosas y son también más alimenticias.

Una vez desplumada el ave, separe la cabeza y haga un corte en el ano para poder sacar por él las entrañas. Lave luego la cavidad con agua pura y limpia. Conserve la molleja, el hígado y el corazón para un estofado. Limpie la molleja cortándola por el medio y quitándole todas las durezas (partículas granulosas, envoltura, etc.), así como el semen que pueda contener. Resulta más fácil desplumar un ave después de escaldarla; en esto, sin embargo, las aves acuáticas son una excepción, ya que se despluman mejor en seco. A algunas aves se les puede quitar la piel una vez guisadas para hacerlas más sabrosas, pero tenga en cuenta que así pierden valor nutritivo.

Guarde todas las plumas (menos las de las aves que acabamos de citar), pues sirven para impermeabilizar el calzado o la ropa y aislar el lecho de la humedad.

3) Mamíferos

Las pulgas y otros parásitos similares abandonan el cuerpo frío de un mamífero.

Espere a que esto ocurra antes de empezar a limpiarlo y aderezarlo. La limpieza se hará en lo posible junto a una corriente de agua donde pueda ser lavado el animal muerto.

Para preparar animales de dimensiones pequeñas y medianas:

a) Cuelgue por una pata el cuerpo del animal, de modo que quede cabeza abajo. Córtele el cuello y recoja la sangre en un recipiente. Esta sangre, bien hervida, es un valioso alimento y una fuente de sal.

b) Hágale unos cortes circulares en las “muñecas” y “tobillos” del animal y otros en forma de “Y” en las patas de atrás y a lo largo del vientre llegando hasta la garganta.

Corte únicamente la piel, no la carne.

c) Desde el pecho, haga un corte que descienda por cada una de las patas delanteras.

d) Haga un perfecto corte circular alrededor de los genitales.

e) Tirando de arriba a abajo, retire la piel.

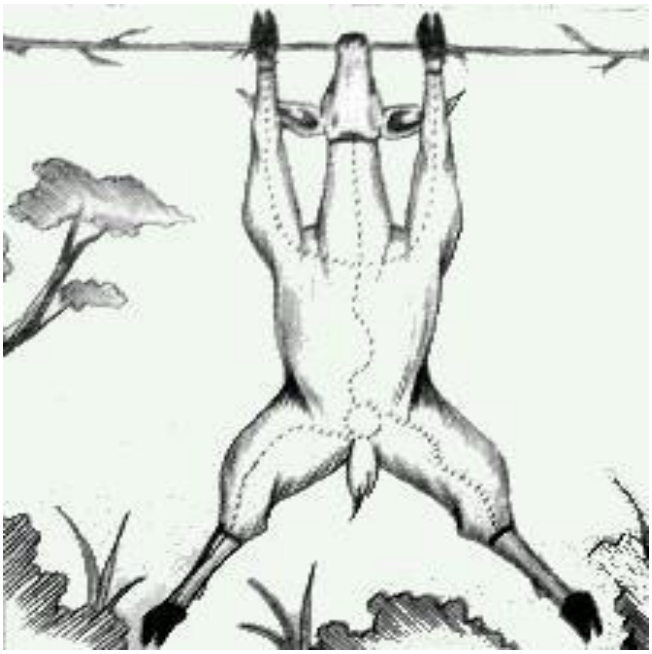
Esta se desprenderá generalmente con toda facilidad en los animales recién muertos, como si fuera un guante bien ajustado. Algunas especies, no obstante, son más difíciles de desollar.

f) Abra el abdomen en canal y extraiga las entrañas tirando hacia arriba desde la tráquea. Para concluir la operación y sacar los órganos sexuales, se practicará un profundo corte todo alrededor.

g) Conserve los riñones, el hígado y el corazón. Utilice la grasa que rodea los intestinos y la que va adherida a la piel.

h) No deseche ninguna parte del animal.

Glándulas, intestinos, genitales, etc., pueden servir de reclamo para trampas o de cebo para pescar.



Adobo de las pieles

Conserve la piel. Es ligera cuando ya está seca y se puede usar en el lecho o como vestido. Lo protege muy bien contra la humedad y el frío. Para curtirla se le quitan primero todo los restos de carne y luego se tensa en un marco o bastidor improvisado.

El ácido tánico puede obtenerse raspando las capas interiores de la corteza de robles puesta a remojo.

Cuando más concentrada sea la solución, mayor será su eficacia. Después de sumergir el cuero varias veces en esta solución, cuélguelo en algún lugar a la sombra para que se seque. La calidad del curtido depende del número de inmersiones.

También se extrae ácido tánico del castaño, la mimosa, la cicuta y el té.

Roedores

Ratas o ratones que viven en los bosques o en las zonas desérticas proporcionan una carne comestible y sabrosa, sobre todo si se prepara en estofado. Estos roedores deben ser previamente desollados, destripados y puestos a hervir unos 10 minutos. El guiso puede aderezarse con hojas de amargón.

Otros animales comestibles

Todos los mamíferos se pueden comer.

Erizos, puercos espinos y perezosos no se guisaran sin haberles antes quitado la piel y las entrañas. Prepárelos en estofado, condimentándolos con hojas comestibles.

Reptiles

Serpientes, lagartos y lagartijas son también comestibles, pero antes hay que quitarles la piel y la cabeza. Los lagartos y lagartijas se encuentran casi en todas partes, aunque abundan especialmente en las zonas selváticas y tropicales. Este tipo de carnes se debe comer frita o asada.

Como guisar los alimentos

Loa alimentos guisados son mas agradables al paladar y mas digestivos, con pocas excepciones.

Por otro lado, se destruyen así las bacterias, algunas toxinas y otras sustancias nocivas tanto vegetales como animales.

1) Alimentos hervidos

Cuando la carne es dura o correosa, lo mejor es ponerla a hervir antes de freírla, asarla o cocerla. Comer los alimentos simplemente hervidos es quizás lo más aconsejable, ya que así conservan todo su jugo natural. El caldo de la carne hervida posee un alto valor nutritivo por contener entre otras cosas sal y grasa, indispensables a nuestro organismo. Resulta difícil hervir la comida a grandes alturas y prácticamente imposible a mas de 3500 metros.

a) Vasijas

El agua puede hervirse en vasijas de tela impermeable o lona, corteza de árbol, hojas, etc., pero estos recipientes suelen arder por arriba, mas allá del nivel del agua, a menos que sus bordes se hayan humedecido antes a que el fuego se mantenga lento.

Con la mitad de una hoja verde de cocotero o un trozo de bambú cortado muy por encima de un nudo, se improvisan buenos recipientes que no arden hasta que ha hervido el agua. Otras vasijas pueden fabricarse con corteza de abedul o con la interior y más fina de muchas especies de árboles. A estas cortezas en las que no deber agujeros ni fisuras, se les puede dar cierta elasticidad calentándolas un poco.

También las hojas de banano sirven para confeccionar recipientes perfectamente utilizables. Después de plegarlas, sujételas con espinas o astillas. El agua pude además hervir en un hoyo excavado en el suelo, en vasijas de arcilla o en troncos donde se van echando piedras muy calientes. Los indios empleaban este último método antes que los descubridores españoles introdujeran el uso de recipientes metálicos.

2) Alimentos asados

El asado es una manera rápida de cocinar plantas silvestres y carne tierna. Para asar la carne, atraviese con un palo puntiagudo (puede ser cualquier rama verde) y sosténgalo así junto al fuego o las brasas. La carne entonces se endurece por fuera pero conserva interiormente sus jugos.

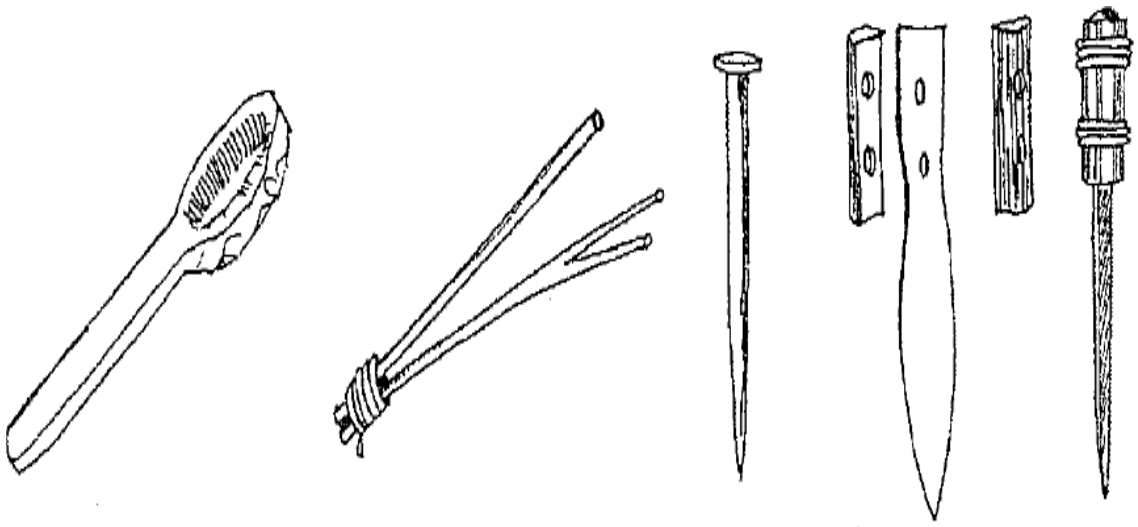
3) Alimentos cocidos

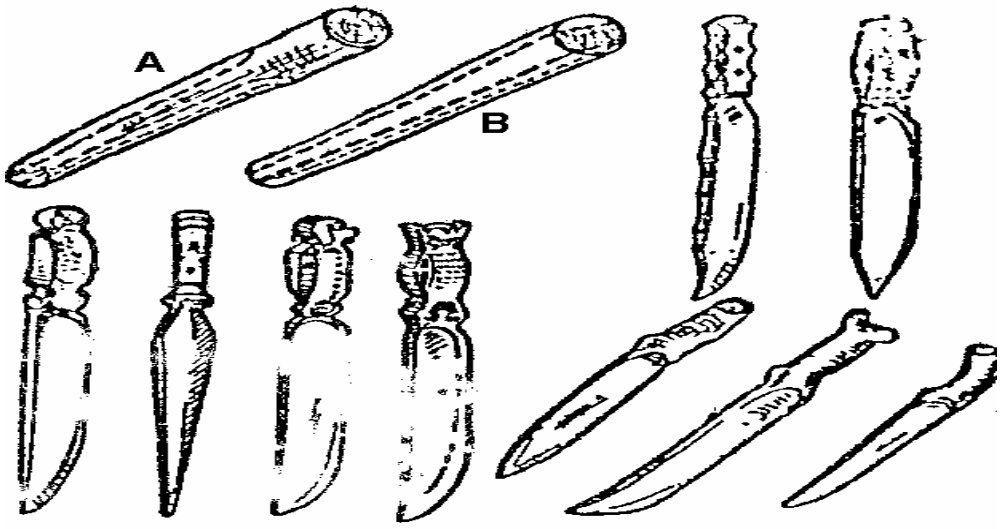
La cocción se lleva a cabo en un horno sometido a un calor constante y moderado. En las situaciones que se presenten, puede hacer de horno una simple oquedad bajo el fuego, una vasija cerrada o una envoltura de hojas, arcilla, etc. Si se emplea un hoyo, llénelo primero de carbones encendidos y luego coloque en el un recipiente cerrado, que contendrá agua y la comida que ha de coserse.

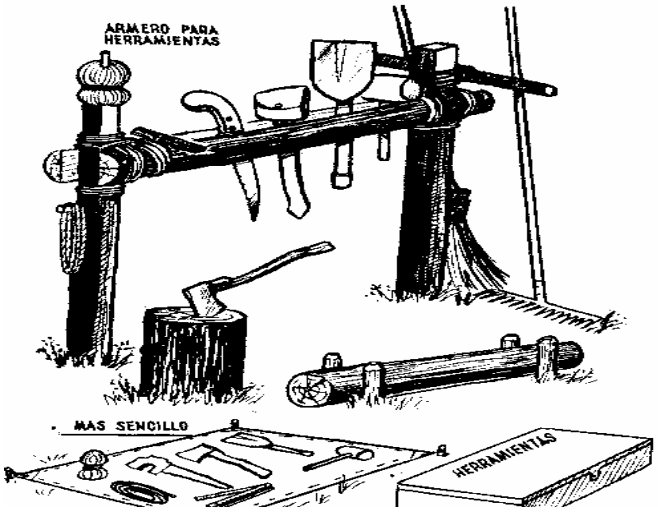
Recubra todo ello de una capa de brasas y otra más delgada de tierra .En lo posible, rodee el horno de una hilera de piedras para que retenga mejor el calor. Este modo de guisar protege la comida de las moscas y otros insectos, además de no producir llamas visibles por la noche.

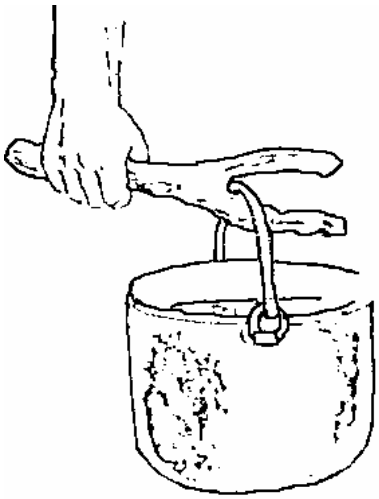
Utensilios.

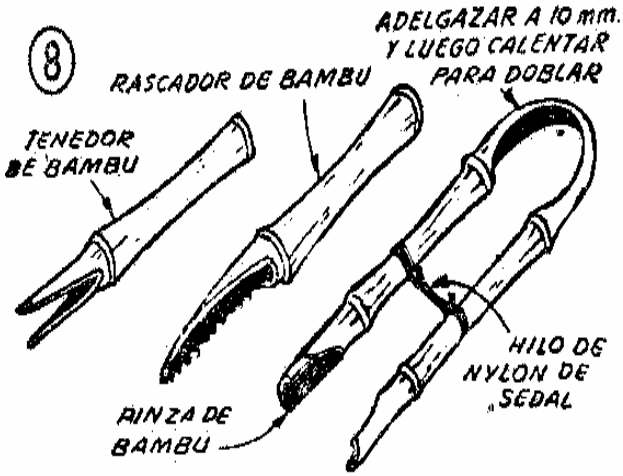
Cualquier cosa capaz de contener la comida y cierta cantidad de agua sirve para guisar: cáscaras de coco, caparazones de tortuga, conchas de moluscos, hojas de bambú, cortezas de árbol etc.

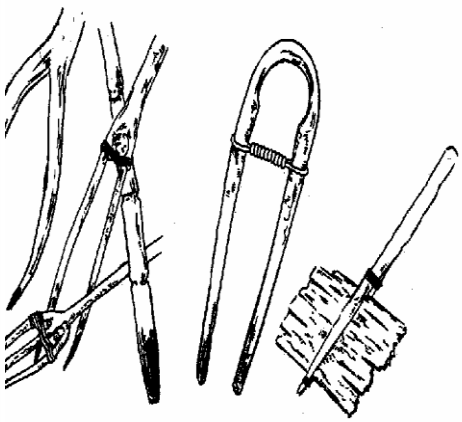



A
B

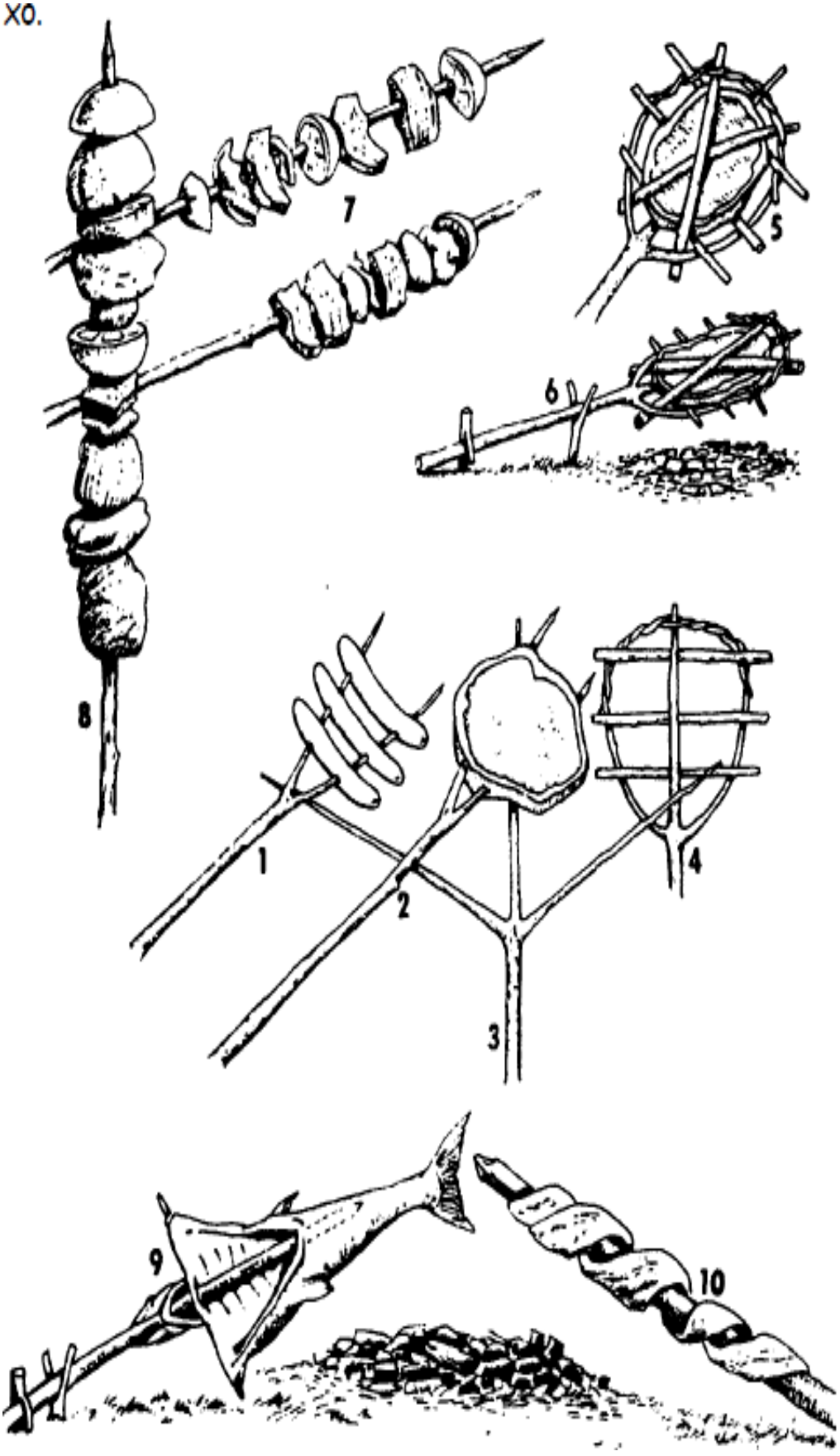

ARMERO PARA HERRAMIENTAS
MAS SENCILLO
HERRAMIENTAS

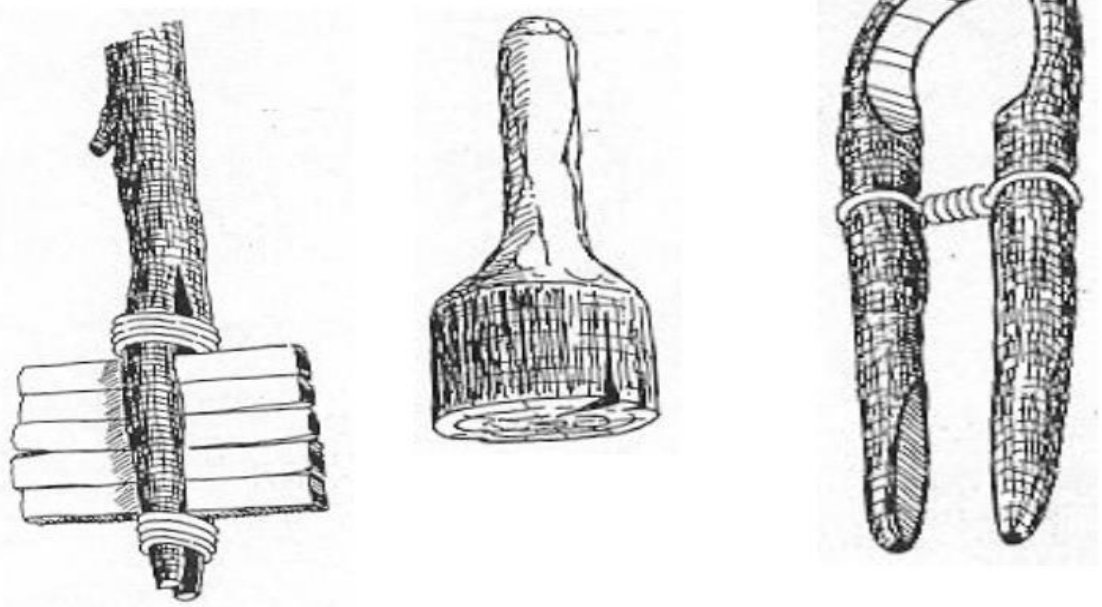


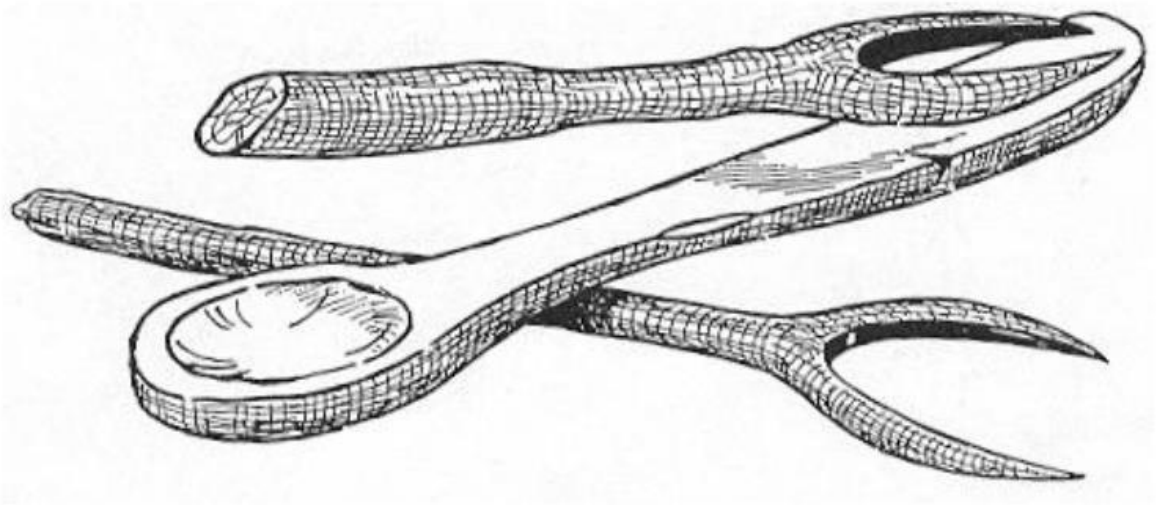

8
ADELGAZAR A 10 mm. Y LUEGO CALENTAR PARA DOBLAR
RASCADOR DE BAMBU
TENEDOR DE BAMBU
HILO DE NYLON DE SEDAL
PINZA DE BAMBU



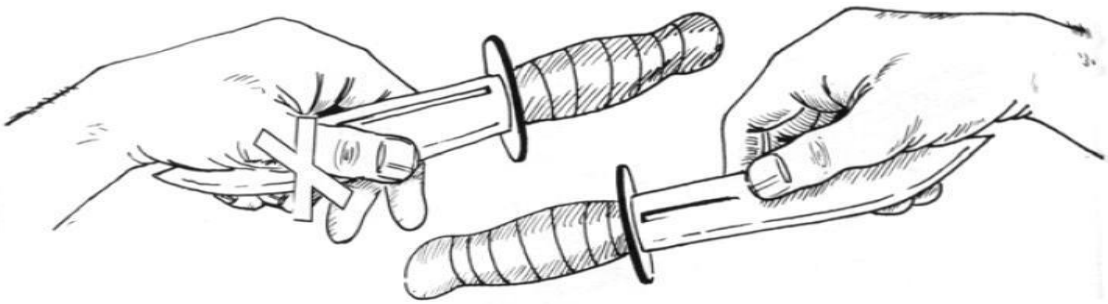
XO.

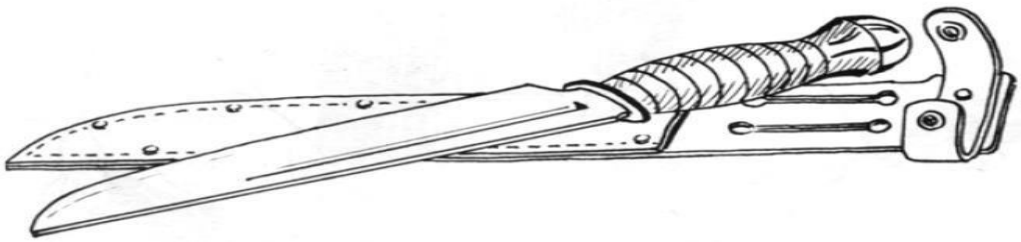


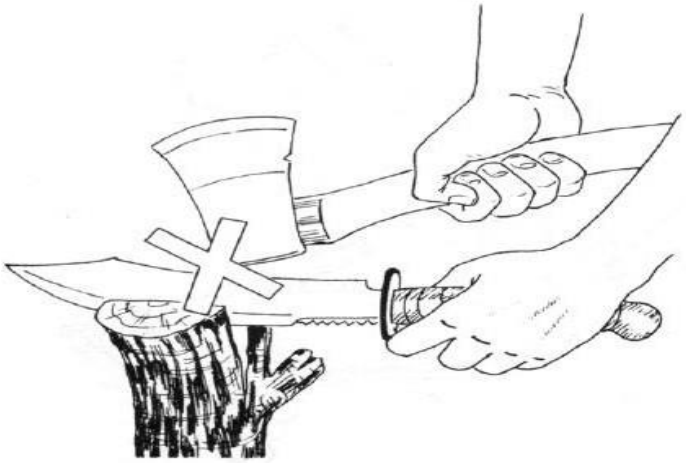


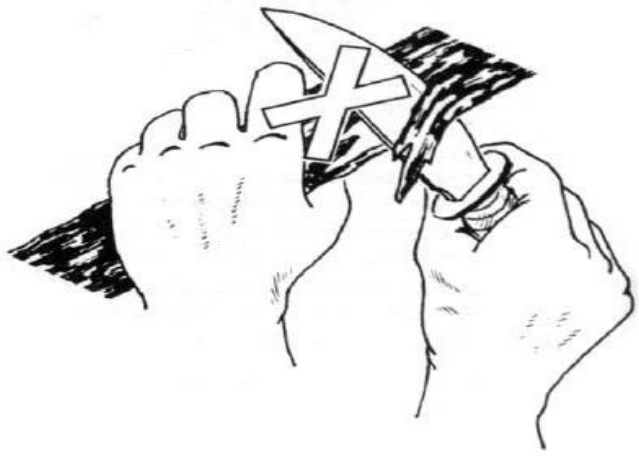


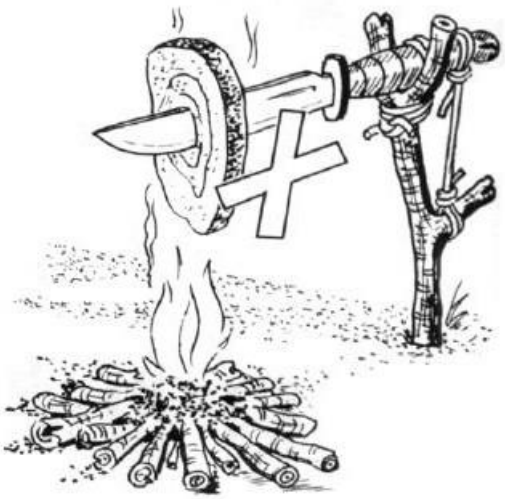
Por medio del trabajo material y técnico; está orientado a la adquisición de conocimientos y desarrollo de cualidades necesarias, para el hombre que quiere bastarse a si mismo.

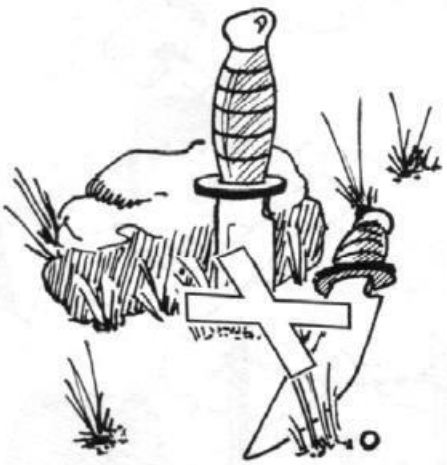


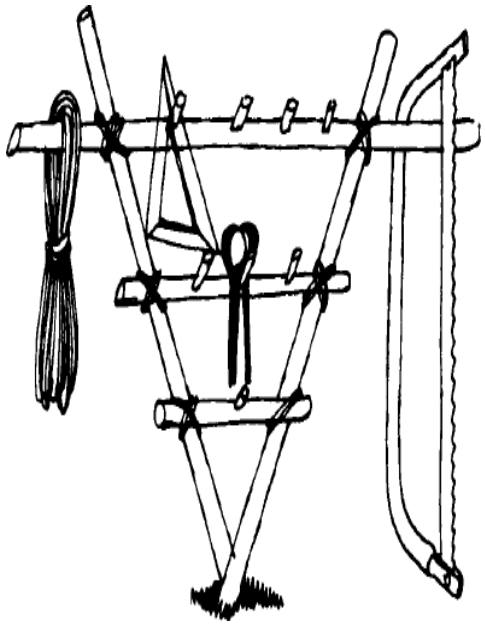




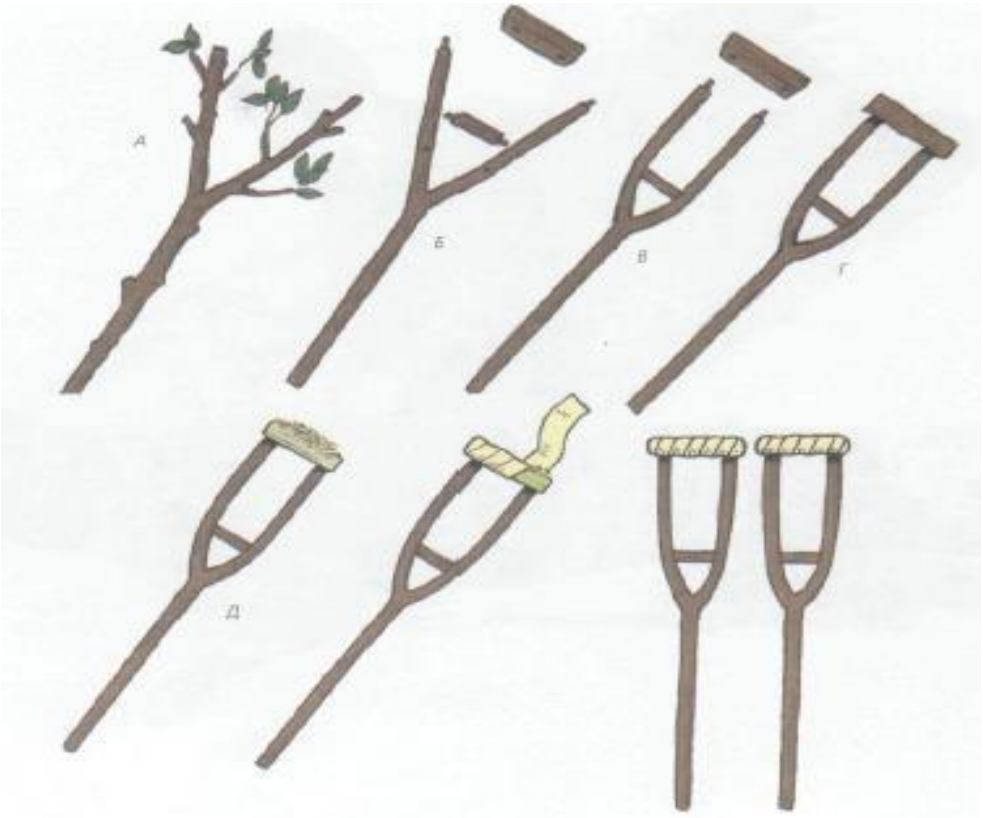








Возьмите обыкновенную пустую консервную банку, аккуратно проделайте в ее краях три небольших отверстия и привяжите веревку. Получилась простейшая кастрюля, которую можно подвешивать над костром


А
Б
В
Г
Д

Como cocinar vegetales

Hay varios métodos para mejorar el sabor de los vegetales: remojarlos, sancocharlos, asarlos. Las circunstancias y la índole del alimento mismo determinaran la elección. Las bellotas, por ejemplo, resultan sabrosas. Este procedimiento consiste en verter agua hirviendo sobre el alimento triturado y colocado en algún tipo de filtro.

1) Hortalizas

Hojas, tallos, y cogollos se pondrán a hervir hasta que queden tiernos. Si su gusto es amargo, elimínelo cambiando el agua varias veces.

2) Raíces y tubérculos

Pueden hervirse pero es mejor cocerlos o asarlos. Algunos tubérculos y raíces deben ser hervidos para que no conserven ciertas sustancias nocivas, por ejemplo cristales de ácido oxálico.

3) Frutos secos.

La mayoría de estos frutos se comen crudos o tostados, pero algunos, como las bellotas, resultan mejores si antes se trituran. Las castañas son sabrosas azadas, preparadas al vapor o cocidas.

4) Granos y semillas

Saben mejor tostados, pero también pueden comerse en crudo.

5) Savia

Es posible deshidratar cualquier savia que contenga azúcar, obteniendo un jarabe. Para

ello basta con hervirla.

6) Fruta

Cocine o ase los frutos de la pulpa jugosa.

Muchas frutas, sin embargo, pueden comerse crudas.

Como cocinar alimentos de procedencia animal

1) Hierva los animales de tamaño superior al de un gato domestico antes de asarlos o emparrillarlos. En este último caso el fuego ha de ser vivo, pues de lo contrario la carne se endurece. Para guisar animales grandes, córtelos en pedacitos. Las carnes excesivamente duras pueden prepararse en estofado, aderezándolas con plantas. Al cocer o asar cualquier carne, añádale grasa a ser posible. Si se hace un cocido, ponga la grasa encima para que vaya fundiéndose sobre la carne.

2) Caza menor.

Los pájaros y mamíferos pequeños pueden guisarse enteros, pero antes quíteles las entrañas. Las aves más grandes se cuecen recubiertas de arcilla y barro. Una vez cocidas, el barro se rompe llevándose las plumas que aun quedaban. La cocción es el mejor método para guisar todos estos animales después de limpiarlos, ya que así se aprovechan al máximo. Sazone las aves rellenándolas de coco, bayas, cereales, raíces, verduras etc.

3) Pescado

El pescado puede asarse en una parrilla improvisada con ramas verdes, cocerse envuelto en hojas y barro o ponerse al fuego en la punta de un palo, como antes explicábamos.

Todo pescado u otro alimento de agua dulce ha de cocinarse bien para ser comido, ya que puede contener microbios patógenos.

4) Reptiles y anfibios.

Ranas pequeñas, culebras, lagartos y lagartijas se asan atravesados por una rama o un palo. Las serpientes de mayor tamaño y las anguilas son mejores si se hierven primero.

Deben también hervirse las tortugas hasta que se les desprenda el caparazón, luego quítele éste y corte la carne en pedazos añadiéndole tubérculos y verduras para hacer una sopa.

Las salamandras, asadas en un palo, son comestibles. Desoye las ranas y destripe las culebras antes de ponerlas al fuego. La piel de las serpientes no es toxica, pero quitándola se mejora el sabor de la carne.

5) Crustáceos

Muchos cangrejos de mar o de río, camarones, gambas, langostinos, y otros crustáceos necesitan ser cocinados para que mueran los microbios de que pudieran ser portadores.

Llévelos al fuego en cuanto se hayan capturado, pues crudos se echan a perder fácilmente. Lo mejor desde el punto de vista culinario, es ponerlos en agua hirviendo cuando aun están vivos.

7) Insectos

Saltamontes, grillos, cigarras, larvas grandes, termitas, hormigas y otros insectos son comestibles y se atrapan con facilidad. De preferencia deben consumirse fritos o asados.

8) Huevos

Además de ser comestibles en cualquier fase del desarrollo el embrión, los huevos de ave y tortuga constituyen uno de los alimentos más seguros. Los huevos cocidos pueden llevarse durante días como comida de reserva sin que se estropeen.

Aderezo

Colocando a hervir agua de mar se obtiene sal. Las cenizas de ramas de nipa quemadas, así como las de nogal americano y algunas otras plantas, contienen sal que pueden disolverse en agua, al evaporarse esta ultima, queda un fondo salino de color negro. El ácido cítrico de limas y limones es útil para conservar en escabeche algas, pescado y otros manjares. A este efecto, diluya dos partes de zumo en una salada y tenga el alimento en líquido durante medio día por lo menos.

Pan

Se puede hacer pan con harina y agua. Para que sea salado conviene utilizar agua de mar. Después de amasar bien la mezcla, colóquela en una cavidad bordeada de arena. Eche luego arena sobre la masa y recubra todo esto con brasas ardientes.

Experimentando un poco podrá llegar a equilibrar las temperaturas respectivas de la masa y el fuego; procure que no quede arena adherida al pan ya hecho. Otro método para fabricar pan consiste en enrollar la masa a lo largo de una rama verde previamente descortezada y ponerlo todo al fuego.

Muerda primero la rama para ver si su savia no es demasiado amarga o ácida, lo cual influiría en el sabor del pan. También se puede hacer pan disponiendo de la masa en capas delgadas sobre una piedra plana y muy caliente. Añada a la masa una pizca de levadura (masa que haya dejado arranciar adrede) para mejorar el pan.

Conservación de loa alimentos.

1) Congelación:

En climas fríos, conserve los alimentos sobrantes, congelándolos al aire libre.

2) Desecación

Los vegetales y la carne se secan expuestos al viento, sol, aire, fuego o cualquier combinación de estos factores. La comida así deshidratada se conserva bien.

3) Ahumado

Corte la carne (en el sentido de las fibras) en tiras de medio centímetro de ancho y exponga estas al viento o al humo, para que se sequen y se obtenga cecina. Las tiras de carne se colocan sobre una “parrilla” o enrejado de madera hasta que estén quebradizas de lo secas. Para alimentar el fuego se debe emplear leña no resinosa.

Por ejemplo la de pino o abeto, daría mal sabor a la carne. Un “tipi” fabricado con tela de paracaídas y cerrado por arriba, permite ahumar muy bien la carne. Cuelgue ésta a bastante altura y haga debajo un fuego que arda con poca llama. Para ahumar la carne más de prisa puede seguir éste otro método: Haga en el suelo un hoyo de cerca de un metro de profundidad y medio de ancho. Encienda una pequeña fogata en el fondo (a la que se va añadiendo leña verde, para hacer humo). A unos 75 cm. del fondo, coloque una improvisada parrilla de madera.

Cubra el hoyo con palos, ramas, hojas u otra materia disponible. Si se deja ahumar así la carne durante toda la noche, se mantendrá comestible de cinco a siete días.

Ahumada durante dos noches seguidas, puede guardarse de dos a cuatro semanas y aun más.

La carne correctamente ahumada se presenta en forma de bastoncillos quebradizos y retorcidos de color oscuro; pese a su aspecto, es muy sabrosa y nutritiva.

3) Conservación de aves pescados y vegetales

El pescado y las aves se conservan más o menos del mismo modo de otras carnes.

Para ahumar pescados, prepárelos cortándoles la cabeza y abriéndolos en canal.

Luego aplánelos y ensártelos en esta posición. Los pescados pueden también ponerse a secar al sol, suspendidos de ramas, extendidos sobre piedras calientes o dispuestas a ambos lados de una embarcación. Una vez secos rocíelos con agua de mar para salarlos por fuera. No guarde pescados y mariscos a menos que estén bien secos y salados.
Llantenes, plátanos, el fruto del árbol del pan, hojas, bayas y otros muchos frutos silvestres se secan exponiéndolos al aire, sol, viento o fuego (con humo o sin humo). Corte la fruta en rodajas y colóquelas al sol o cerca del fuego.

4) Provisiones

El pescado y la carne deben almacenarse en algún escondrijo u otro lugar donde estén bien protegidos. Para improvisar una sencilla “despensa” al aire libre se procede así: Ate una cuerda a buena altura entre dos árboles.

Pase otra cuerda por encima de la primera, sujetando a un extremo las provisiones o el animal muerto destinado al consumo y cuidando de que estos alimentos queden a suficiente distancia del suelo. Asegure el otro extremo de la cuerda atándolo a una estaca o árbol.

LA CAZA

a. Armas

Si no cuenta con un arma, puede improvisarla con los medios que la naturaleza le proporciona; ésta le facilitará la caza de animales y le servirá como método de defensa contra el enemigo.

1) Calcetín relleno

Puede hacer un mazo arrojadizo con un calcetín si lo rellena con arena o piedras. Esta es un arma contundente que solo puede usarla una vez.

2) Mazo sencillo

Es un trozo de madera y debe ser lo bastante corto como para manejarlo con facilidad, pero al mismo tiempo debe tener suficiente longitud y dureza como para causar daño con sus golpes.

3) Mazo con refuerzo

El refuerzo puede ser natural, inclusive un nudo en la madera, o puede ser una piedra que se ha instalado. Hay tres métodos para montar una piedra en un mango:

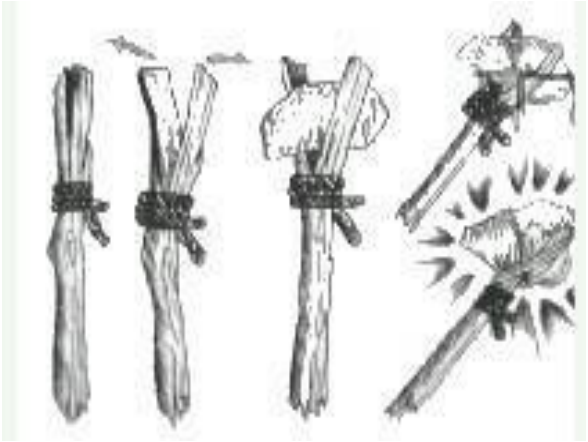
a) Mango con incisión:

Tome un trozo de madera aproximadamente de 30 cm.

Coloque una ligadura o refuerzo con una atadura a unos 10 cm. aproximadamente.

Haga una incisión en la madera hasta la altura del refuerzo. Inserte una piedra en la ranura hecha.

Ate la piedra firmemente por encima y por debajo diagonalmente.

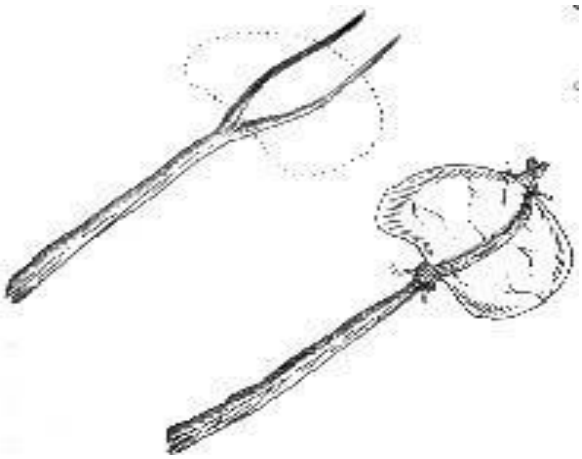


b) Mango bifurcado:

Aproveche una rama o trozo de árbol bifurcado.

Tome una piedra y colóquelo en la horqueta.

Ate la piedra firmemente con ligaduras tanto arriba como debajo, para evitar que se raje la madera.



Mango atado:

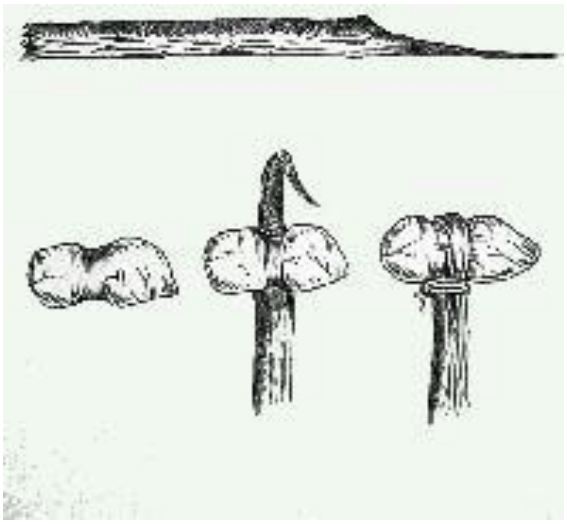
Tome un trozo de madera aproximadamente de 30 cm.

De un extremo reduzca a una cuarta parte su diámetro.

Tome una piedra que por su forma irregular posea una ranura.

Enrolle la piedra en el extremo adelgazado del mango.

Ate firmemente para asegurar la piedra.



4) Mazo de baleadora

El golpe de este mazo es más poderoso que el de cualquier otro tipo de mazo. Tome un trozo de madera de 30 a 40 cm.

Tome una piedra de tamaño mediano Ate la piedra al trozo de madera, dejando unos 20 o 30 cm de cuerda para poder balancear la piedra y obtener fuerza en el golpe.

3) Cuchillo de palo

Localice un pedazo de madera densa que tenga el hilo parejo y mida aproximadamente 30 cm. de largo y 3 cm. de diámetro.

Adelgace un tramo de unos 15 cm. de longitud para formar la hoja del cuchillo. Cuidando que la punta sea excéntrica, de modo que no se forme en la enjundia, ya que esta ultima tiende a ser débil.

Si hay una hoguera disponible, debe secarse la hoja lentamente sobre el fuego hasta que se vea ligeramente quemada. (Cuanto mas seca este la madera, más resistente será la punta). Afile la hoja con una piedra áspera.

4) Cuchillo de hueso

Busque un hueso adecuado y colóquelo sobre una superficie dura.

Golpee el hueso con un objeto pesado que lo desbarate.

Seleccione una astilla que pueda configurarse
Afile la astilla pasándola por una piedra áspera.

Monte la astilla en un trozo de madera densa (el mango)

5) Cuchillo de piedra

Para hacer un cuchillo de piedra es necesario contar con una piedra que tenga un borde afilado.

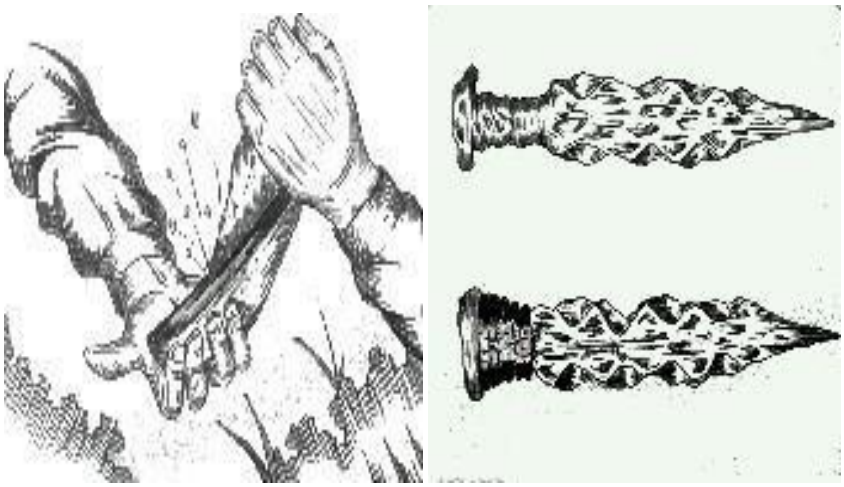
Un instrumento cincelante liviano, capaz de romper piedra.

Una herramienta para ir sacando capas delgadas de roca.

El instrumento cincelante puede ser de madera, hueso, o metal.

El instrumento saca capas puede ser de hueso, cuernos o hierro suave. Debe

montar la hoja a un mango.



Boleadora

Dispositivo útil para cazar animales corredores o aves que vuelan en bandada a poca altura.

Ate firmemente pesos de media libra a cada extremo.

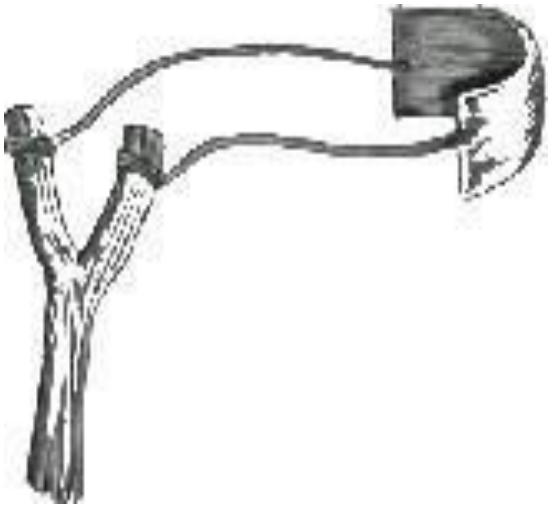
Puya

Se usa para sacar animales del pesebre.

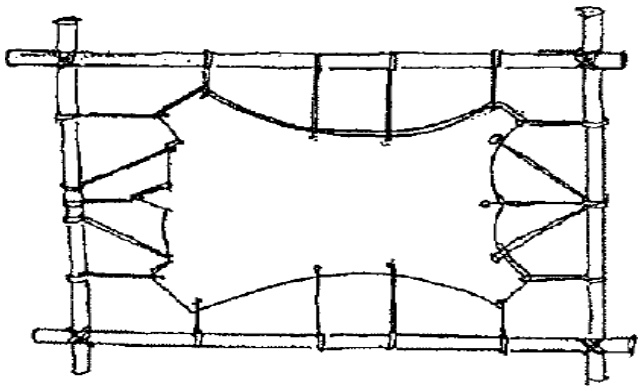
Honda

Utilice una horqueta de una rama bifurcada, una cuerda elástica de la bolsa de paracaídas o los instrumentos de cirugía, un trozo de tela de la bolsa de paracaídas.

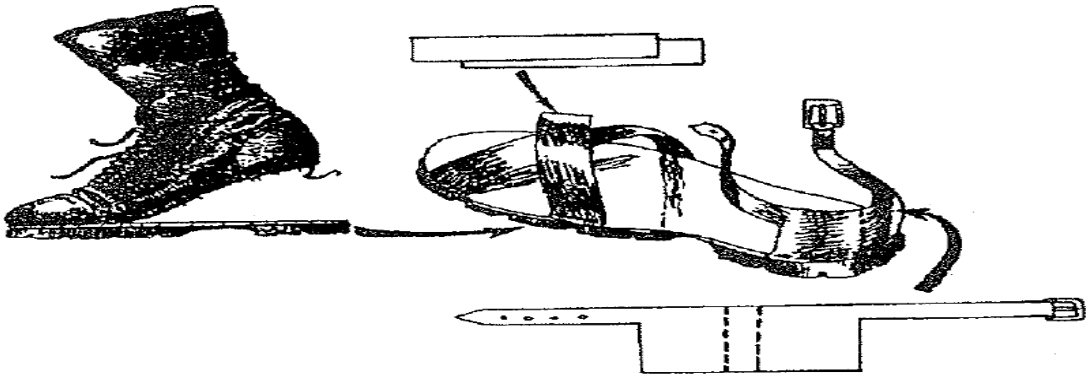
Organice los elementos como aparece en la Figura.

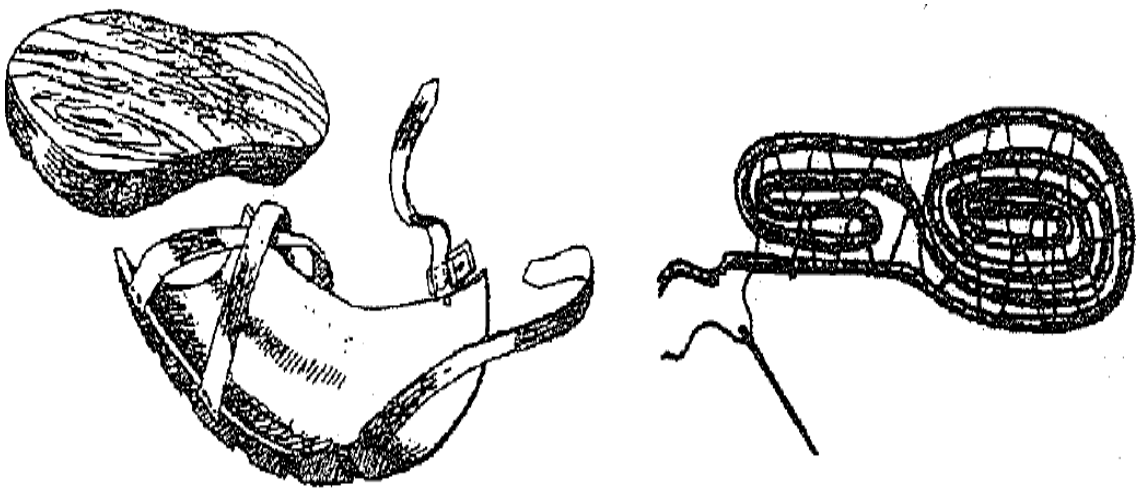


Curtido de pieles



Calzados





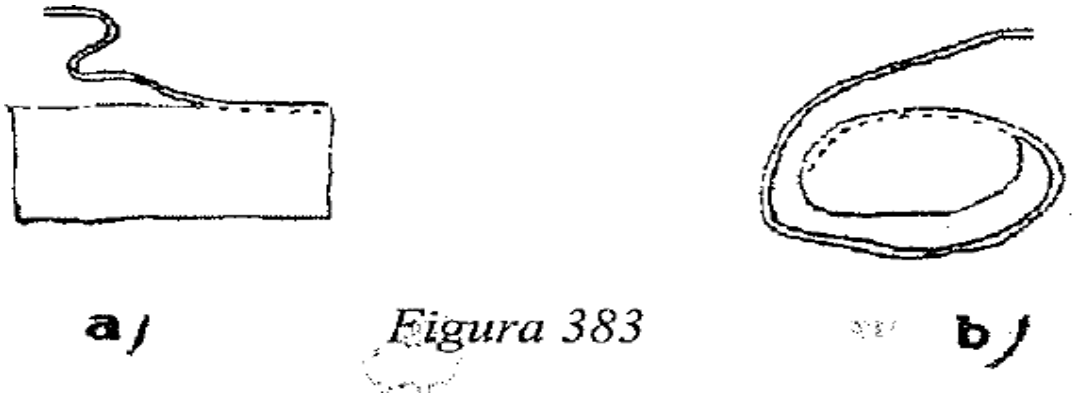


Figura 383

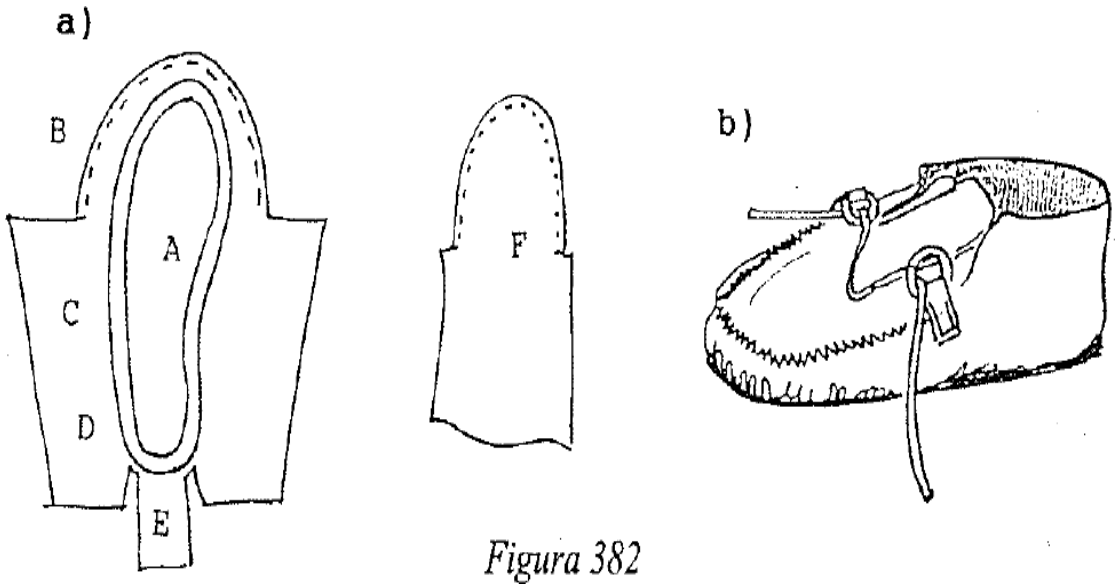
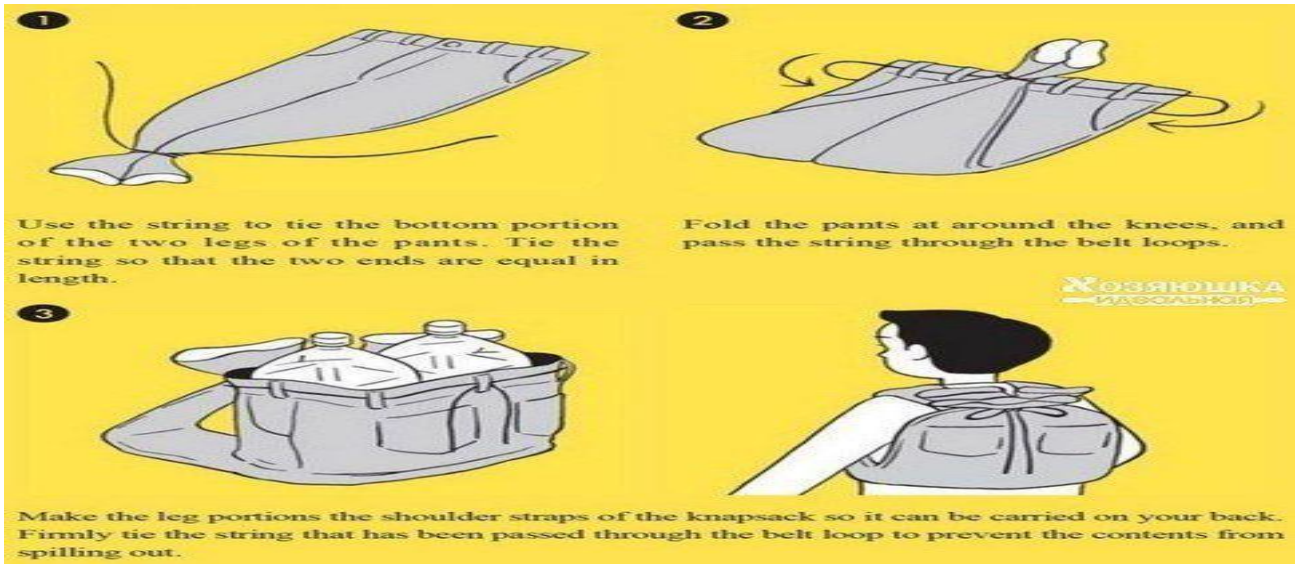
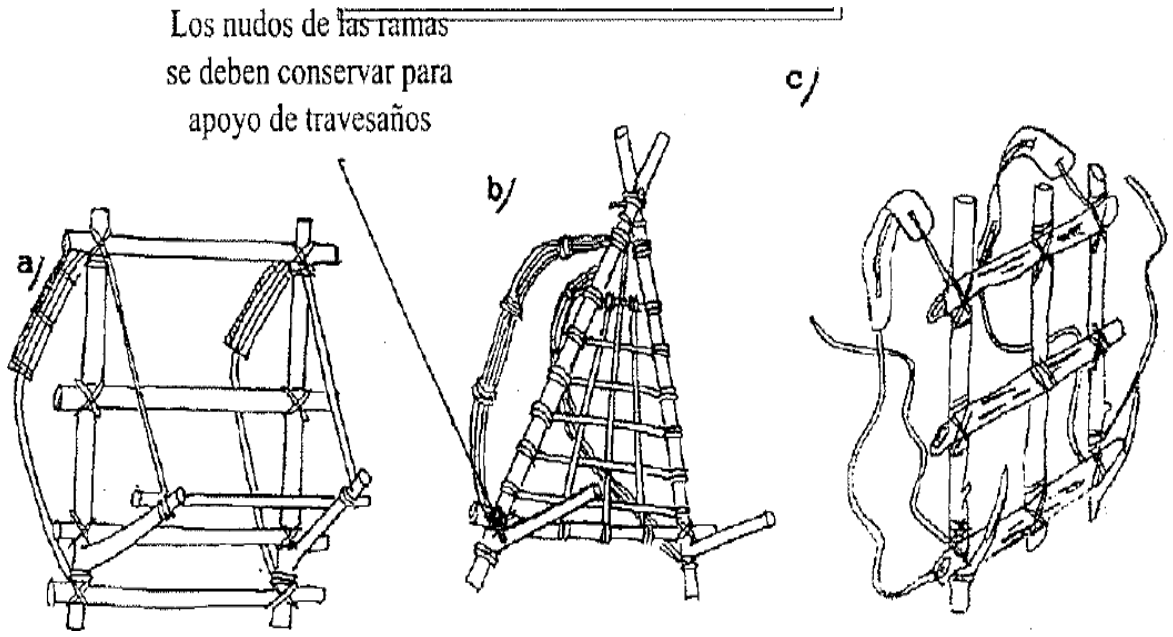


Figura 382

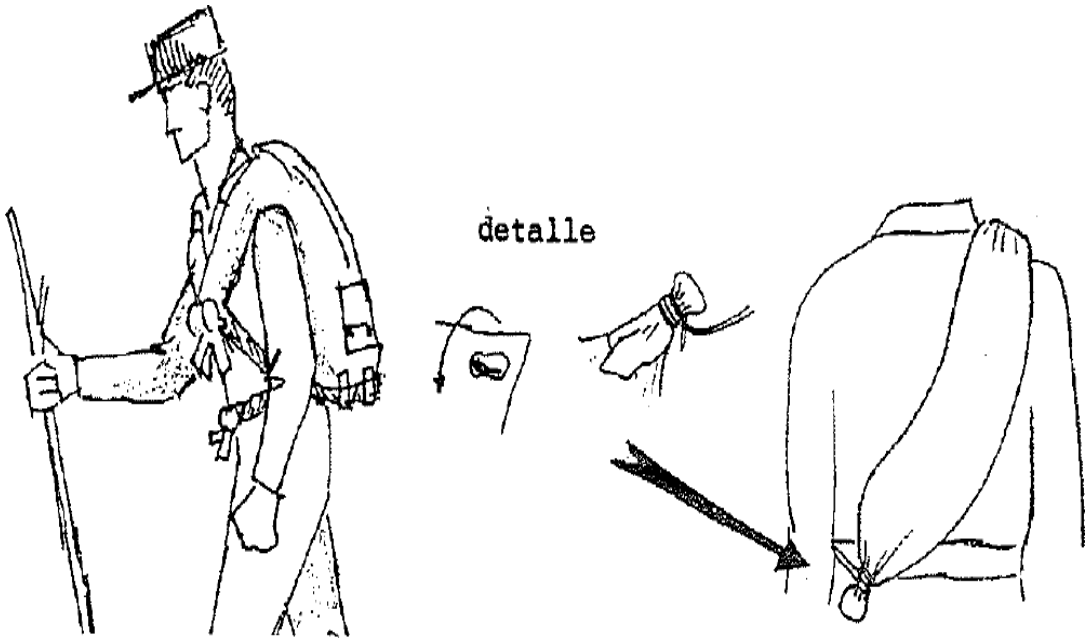


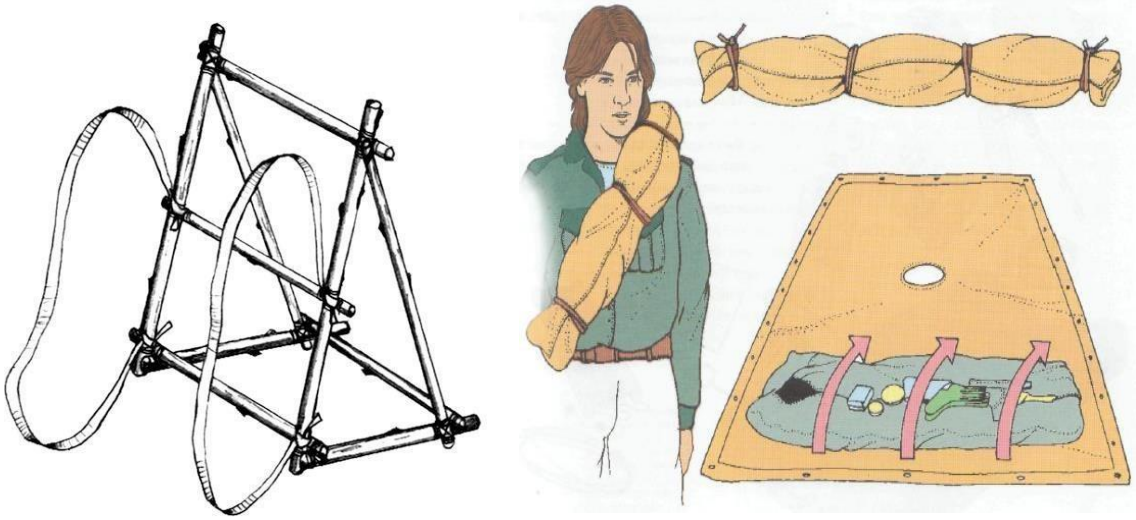
Mochilas improvisadas

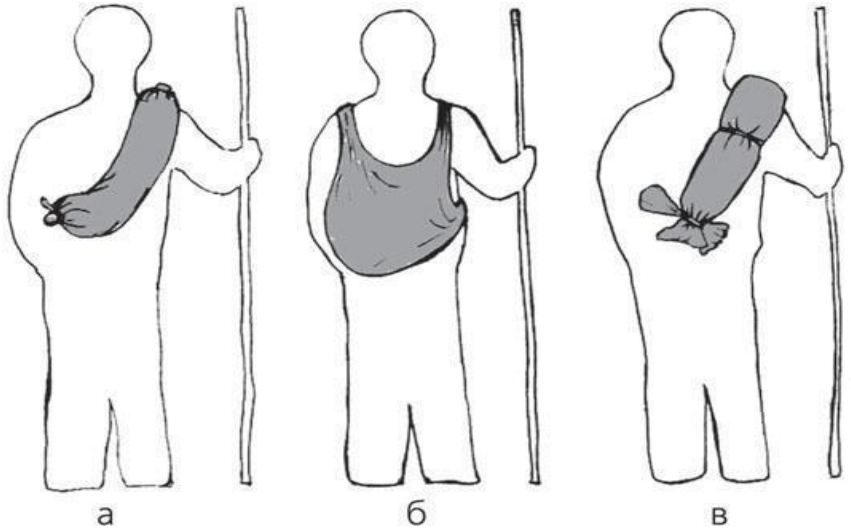


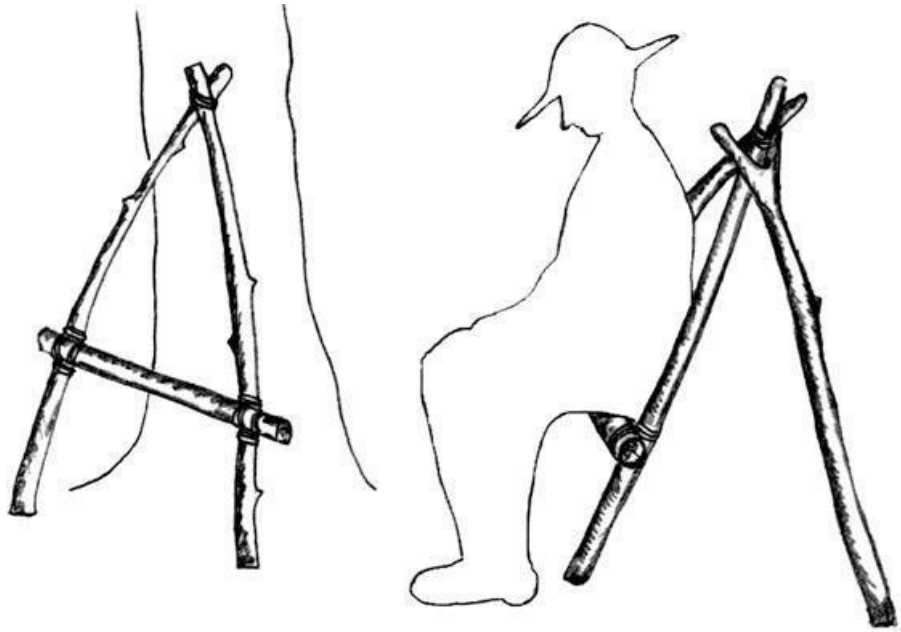
Mochila de jeans

Mochilas improvisadas

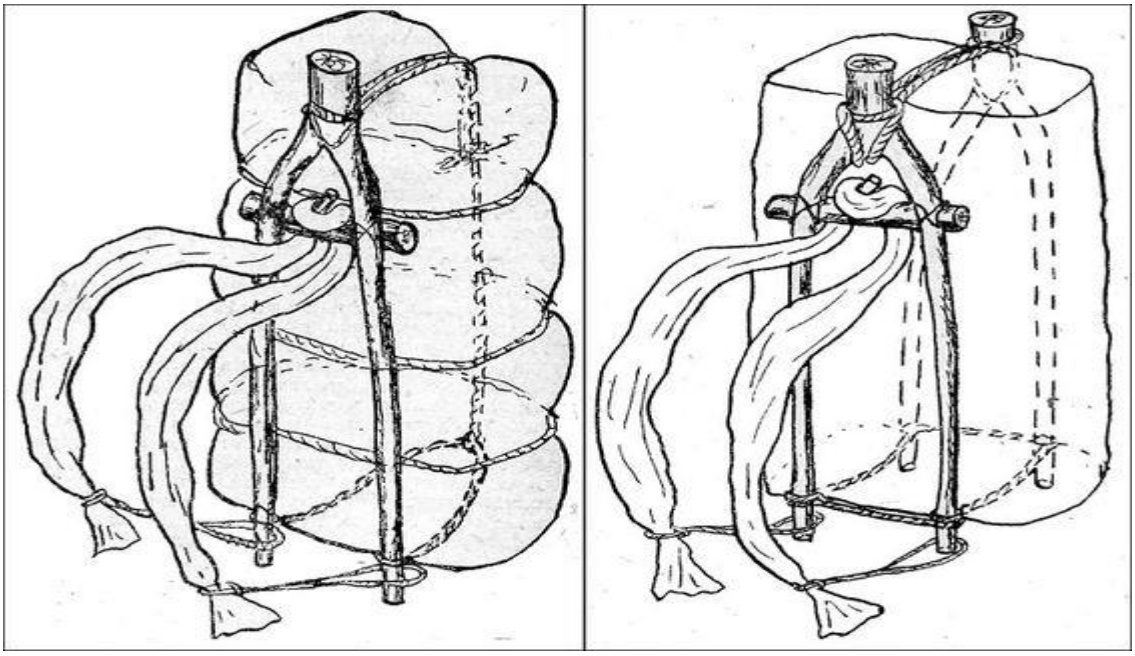








Asiento improvisado para largas rutas o la montaña



(c) Nors Farandi

all dimensions cc of to end of cut
6.5
31.5
9.75
5
14.3

Polainas improvisadas

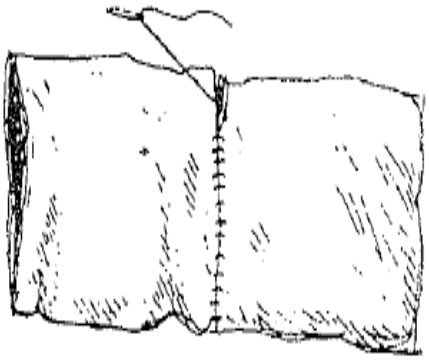


Figura 387

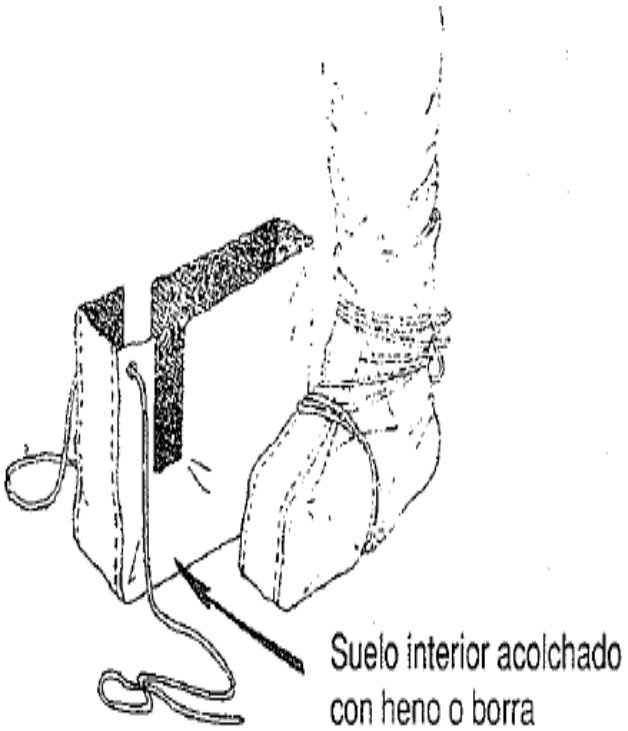
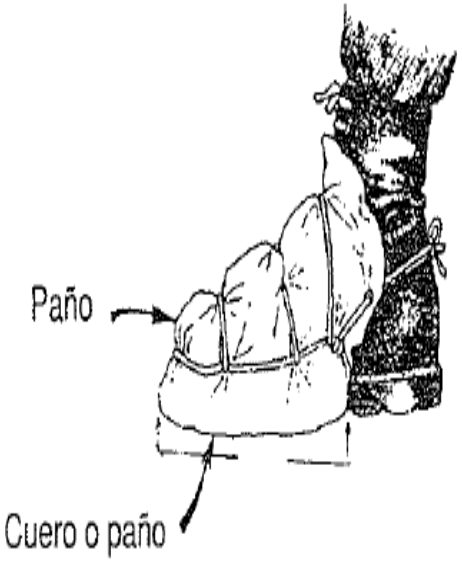
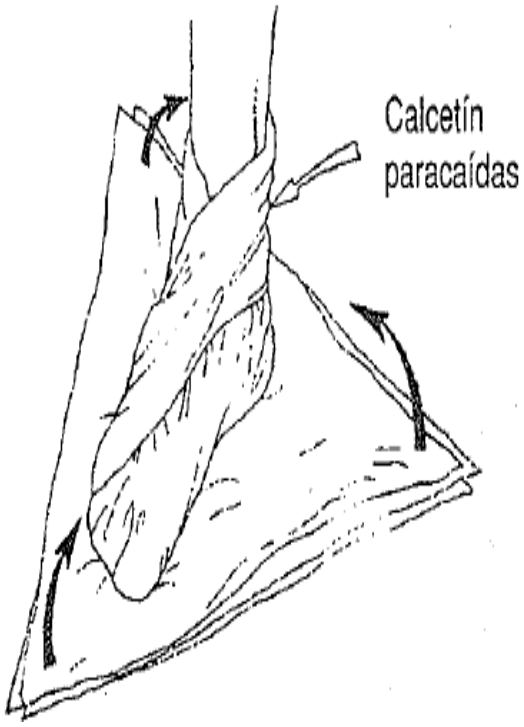
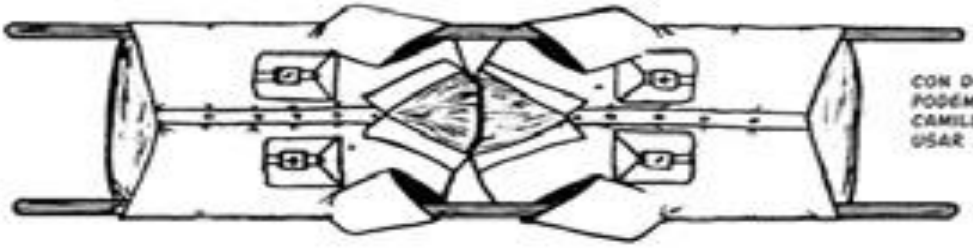


Figura 388

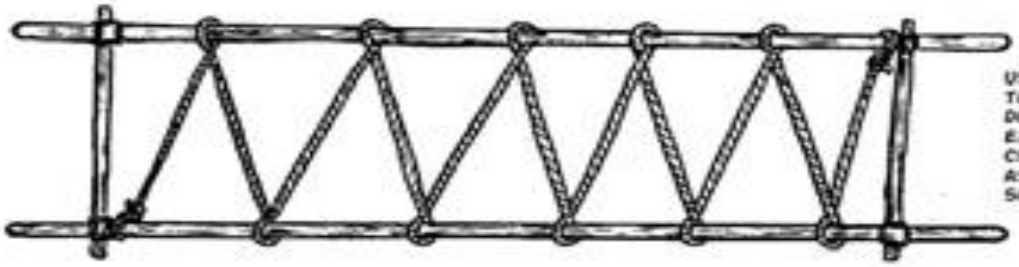




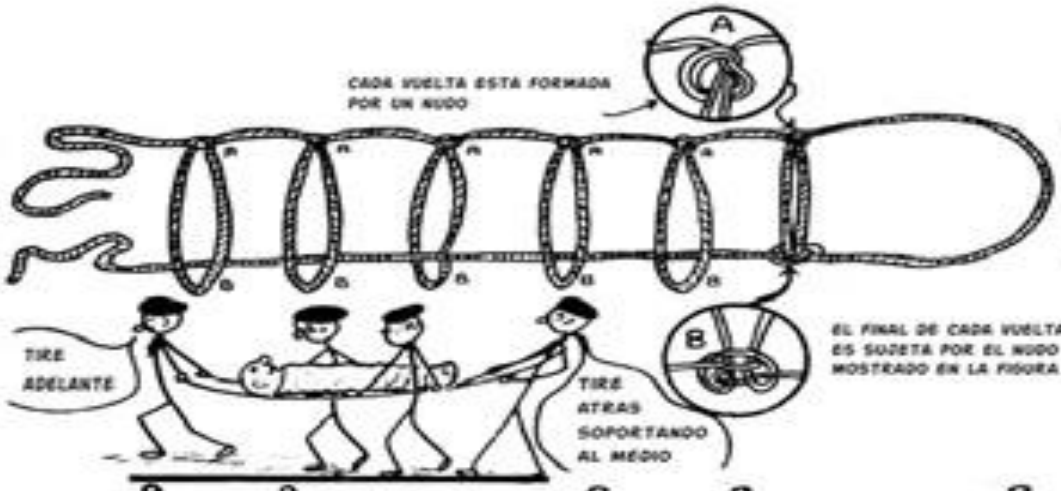
CAMILLAS



CON DOS CAMISAS SCOUTS PODEMOS IMPROVISAR UNA CAMILLA. TAMBIEN PODEMOS USAR NUESTROS CINTURONES

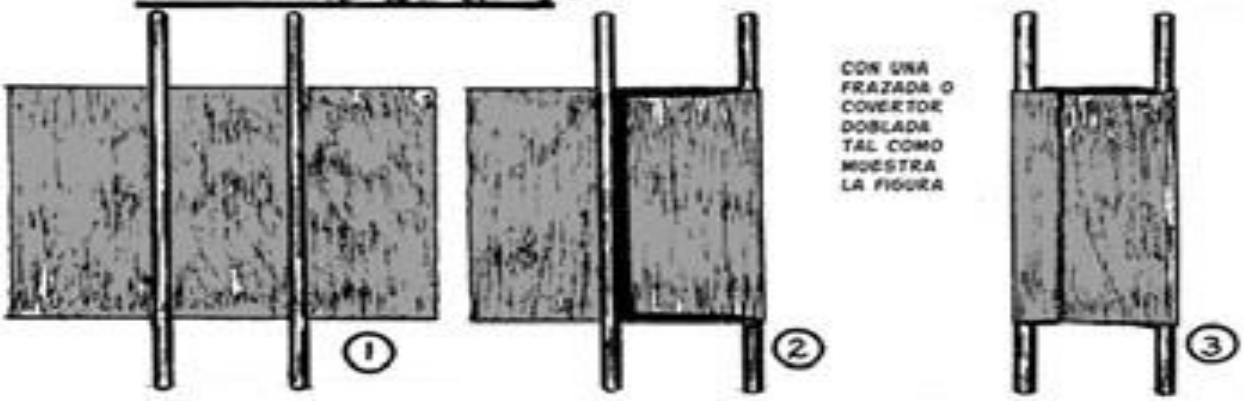


USANDO CUERDAS PERO TENIENDO LA PRECAUCION DE INSTALAR EN LOS EXTREMOS DOS PALOS CRUZADOS Y AMARRADOS ASI PREVENIMOS QUE NO SE CIERREN



LA CUERDA QUE UTILICEMOS PARA HACER ESTA CAMILLA DEBE SER DE UN GROSOR SUFICIENTE PARA SOPORTAR UNOS 100 KILOS COMO MINIMO

EL FINAL DE CADA VUELTA ES SUJETA POR EL NUDO MOSTRADO EN LA FIGURA B



CON UNA FRAZADA O COVERTOR DOBLADA TAL COMO MUESTRA LA FIGURA

PLANTAS COMESTIBLES

En el mundo existen por lo menos 300000 especies de plantas silvestres. La mayoría son potencialmente comestibles. Muy pocas son mortales si se comen en poca cantidad.

Directrices generales

Cuando se ignore que plantas son o no venenosas, observe el comportamiento de roedores, simios, osos, y otros animales vegetarianos ya que lo que ellos comen, podemos comerlo nosotros sin peligro y tenga en cuenta lo siguiente:

Las aves, en cambio, no constituyen una buena referencia, pues ciertas bayas comestibles para ellas, son venenosas para el hombre.

Antes de comer cualquier tipo de planta desconocida, saboree o mastique un trocito de la misma. Si su gusto es amargo o desagradable, no se coma esa planta.

No se coma ninguna planta de jugo lechoso y evite el contacto externo con ese jugo. De

esta regla se exceptúan la papaya y el ferocactus (cacto cilíndrico).

Prescinda de setas y hongos en general. Solamente unas cuantas especies son venenosas, pero los hongos presentan gran variedad de formas, colores y tamaños, para lo cual se necesita ser un experto para distinguir con certeza unos de otros.

En caso de intoxicación o simple sospecha, después de comer una planta, haga todo lo posible por vomitar.

Partes comestibles de las plantas

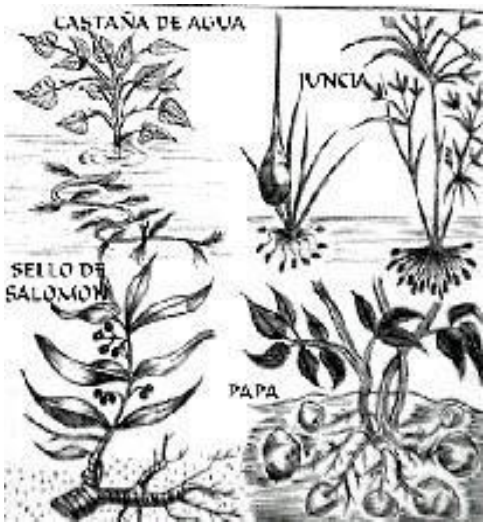
Las plantas acuáticas o terrestres, ofrecen las siguientes partes comestibles:

1) Raíces y otras partes subterráneas (tubérculos, rizomas y bulbos)
2) Renuevos y tallos
3) Hojas
4) Frutos secos
5) Granos y semillas
6) Frutos carnosos (fruta)
7) Cortezas

PLANTAS SUBTERRANEAS

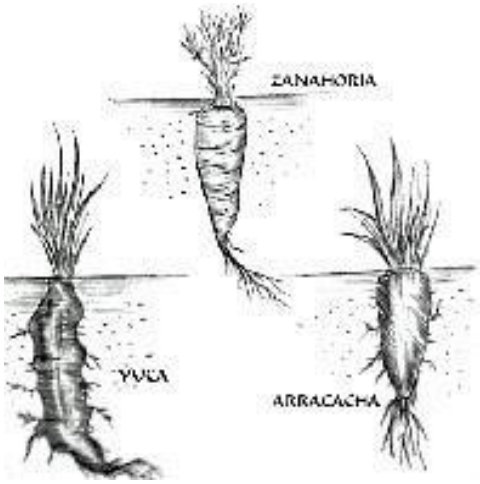
a. Tubérculos

Todos los tubérculos se encuentran bajo tierra y hay que excavar el suelo para sacarlos.



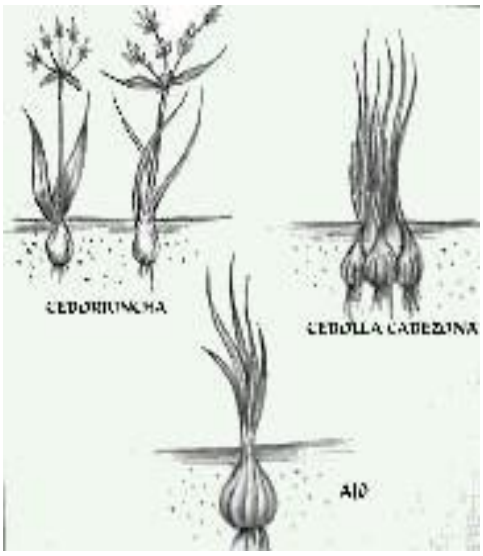
Raíces y rizomas

En esas partes, ricas en fécula, almacenan las plantas las sustancias que necesitan para vivir. Las raíces comestibles suelen ser bastante largas y no se hinchan como los tubérculos. Los rizomas son tallos subterráneos, algunos de los cuales, cortos y puntiagudos, alcanzan un grosor de varios centímetros. Estos son algunos:



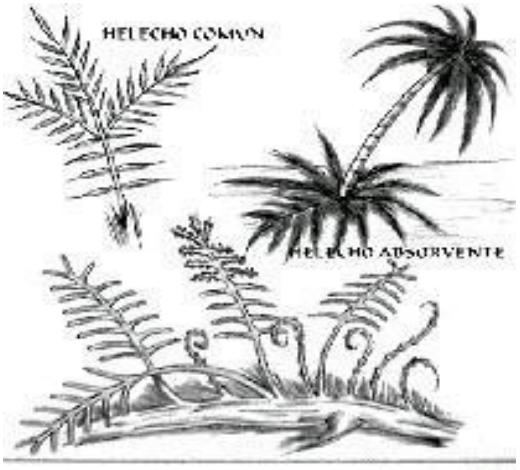
Bulbos

Son tallos subterráneos en forma de disco, los cuales desarrollan hacia arriba hojas gruesas cargadas de reserva y hacia abajo raíces. Todos los bulbos contienen bastante fécula y son más sabrosos cocinados. Entre estos tenemos:



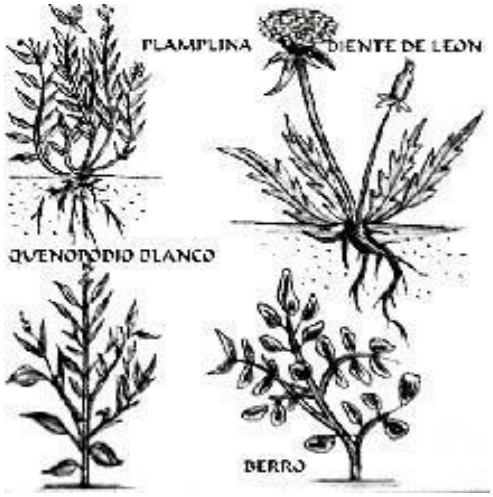
Renuevos y tallos

Los renuevos comestibles se asemejan a los espárragos. Aunque algunos pueden comerse crudos, la mayoría deben sancocharse durante 10 minutos y una vez quitada el agua, se deben volver a hervir hasta que queden bien tiernos.



Hojas

Las hojas comestibles son probablemente las más numerosas de los alimentos vegetales. Estas pueden comerse crudas o cocinadas, pero si se cocinan demasiado pierden buena parte de sus valiosas vitaminas. Entre estas s encuentran la lechuga, el repollo, el diente de león.



Frutos secos

Entre los alimentos vegetales, los frutos secos son los más nutritivos y contienen proteínas preciosas para el organismo.

Algunos de ellos son: Las nueces, avellanas, almendras, bellotas, hayucos, piñones, el coco, el anacardos, el maní etc.

Granos y semillas

Las semillas de muchas plantas y los granos de las leguminosas contienen aceites ricos en proteínas. Los granos de todos los cereales y otras numerosas especies de hierbas son también ricas en proteínas vegetales. Pueden molerse entre dos grandes piedras y mezclarse con agua, o bien comerse tostados. Algunos como los del maíz se conservan muy bien después de la torrefacción.

Frutos carnosos

La fruta comestible es muy abundante en la naturaleza. En general los frutos carnosos se pueden clasificar en dos grupos:

1) Fruta (de postre): cereza, frambuesa, manzana, pera, ciruela, banano, etc.

2) Hortalizas: tomate, pepino, pimentón, berenjena, etc.

h. Cortezas

La corteza interna de un árbol (capa contigua de la madera) puede comerse cruda o cocinada. Se puede hacer harina pulverizando la corteza interna del abedul, el sauce y el pino. No se coma la corteza externa, ya que contiene mucho tanino.

La corteza del pino es rica en vitamina C. Raspe la capa exterior y sepárela del tronco interior. Cómala verde, cruda, guisada o en forma de harina.

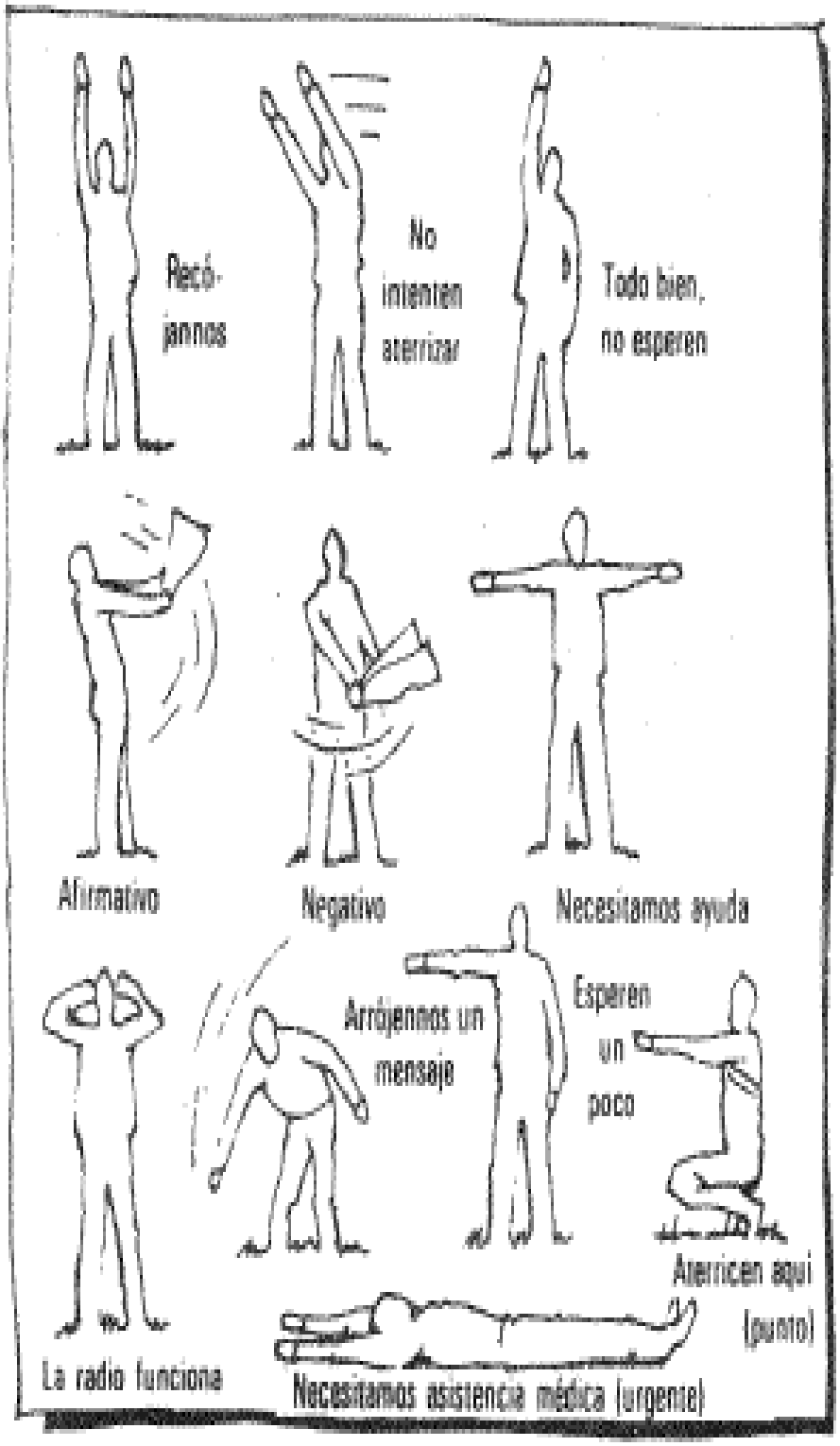


Fig. 4-6 Señales corporales para transmitir mensajes desde tierra.

He aquí el código internacional de señales cuyo uso recomendamos especialmente:

Necesito médico, heridas graves	
Necesito material sanitario	
No puedo desplazarme	
Necesito comida y agua	
Necesito armas de fuego y munición	
Necesito mapa y brújula	
Necesito lámpara de señales con batería y radio	
¿Qué dirección debo seguir?	
Voy en esta dirección	
Intento despegar	
Avión seriamente averiado	
Pueden aterrizar aquí sin peligro aparente	
Necesito combustible y aceite	
Todo va bien	
No	
Sí	
No entiendo	
Necesito un mecánico	

Orientación

GENERALIDADES

Este capítulo puede ampliarse consultando el "Manual de Topografía y Lectura de Planos" (M-0-3-32).

Se ha señalado en el capítulo anterior que el plan a seguir en cualquier situación de supervivencia tiene como objetivo principal el enlazar con las fuerzas propias. Como consecuencia de ello, en este capítulo se van a tratar los métodos que tienden a la localización del lugar, procedimientos de orientación, normas para el movimiento y predicciones meteorológicas, al objeto de facilitar la tarea de conseguir dicha finalidad.

Saber o averiguar dónde se está es el primer paso hacia el éxito en una situación de supervivencia, después de atender a los heridos si los hubiera. Una vez logrado esto, es importante determinar si hemos de iniciar el acercamiento a nuestras fuerzas o esperar a que ellas nos localicen.

En el primer caso, la elección del itinerario dependerá de la misión y de los factores que configuren la SITUACION (terreno, enemigo y medios). En el segundo, se procederá al balizaje de la zona por todos los medios a nuestro alcance para facilitar la localización.

En ambos casos, el Mando que destaca la Unidad tiene que conocer siempre los itinerarios, planes de vuelo, etc.

En una infiltración terrestre, no demasiado profunda, todos los componentes de la Unidad deben conocer los itinerarios de ida y regreso. Si se tratara de una infiltración aérea, es preceptivo el conocimiento del plan de vuelo (itinerario, hora de paso por puntos característicos, etc.).

En un aterrizaje forzoso, dependerá de la zona en el que se realice: si es terreno enemigo, convendrá separarse rápidamente de la aeronave para evitar ser detectados; si es terreno propio, se estudiarán las dos alternativas, alejarse o permanecer junto a la aeronave, teniendo en cuenta que, en este último caso, las posibilidades de ser localizados por las fuerzas propias serán mayores.

Si a la situación de supervivencia se llega como consecuencia de un naufragio, y no se cuenta con un equipo adecuado, las posibilidades de sobrevivir serán escasas, a no ser que nos encontremos próximos a tierra. Se intentará averiguar la dirección hacia la tierra firme más próxima, bien por los vientos dominantes, las corrientes, las nubes, el vuelo de aves marinas, etc.

Si se procede de un campo de prisioneros y ha sido posible llevarse un croquis o mapa, las condiciones favorables aumentarán en lo que a la marcha se refiere; en caso contrario, se debe tratar de recordar aquellos accidentes geográficos más notables, así como los detalles peculiares que se apreciaron durante el traslado a dicho campo.

PROCEDIMIENTOS DE ORIENTACION

Se señalan en este apartado los procedimientos de orientación que no exigen el uso de instrumentos especiales ni de mapas; lo cual no implica, en previsión de estas situaciones, llevar consigo brújulas, mapas, altímetros, etc.

ORIENTACION POR EL SOL

De una forma muy aproximada, el Sol aparece en el horizonte por el Este, va elevándose hasta alcanzar una altura máxima, en cuyo momento señala el Sur (hemisferio Norte), y por último, desciende hasta ocultarse por el Oeste; el tiempo que invierte en este recorrido es de doce horas en las épocas del año y en los lugares en que son de igual duración los días y las noches.

La figura 1 indica de forma sencilla las horas de salida y puesta del Sol en la Península Ibérica, así como la duración del día solar, con referencia a los distintos meses del año; las horas que se reseñan se refieren a las solares y no a las oficiales.

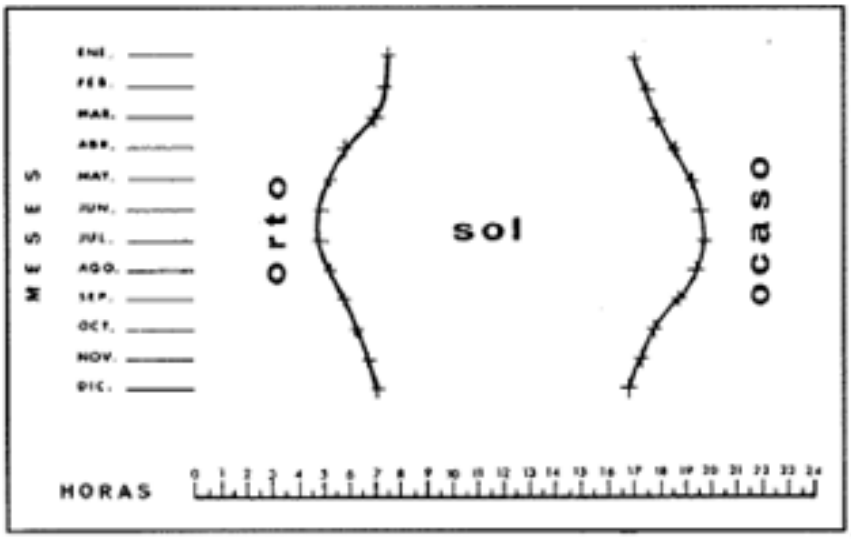


Figura 1

ORIENTACION POR LAS SOMBRAS

Como aplicación de las ideas expuestas, se encuentran los procedimientos de orientación por las sombras.

Método rápido (fig. 2)

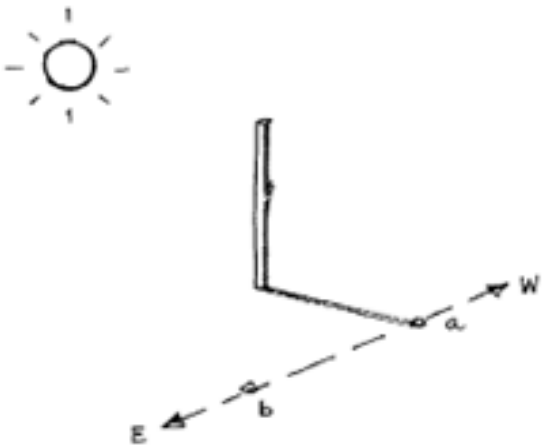


Figura 2

Colocar un palo vertical en una zona de terreno llano. Observar dónde cae la sombra y marcar la punta con un guijarro o una varilla corta (*a*). Esperar, al menos, quince minutos y marcar la nueva punta de la sombra (*b*). Unir estos dos puntos y se obtendrá, sensiblemente, la dirección Este-Oeste, siendo el Oeste la primera marca. Este método funciona en cualquier momento del día, cuando haya sol y en cualquier latitud, aunque los errores serán tanto mayores cuanto más lejos se esté del mediodía solar.

Método de las sombras iguales (fig. 3)

Debe emplearse en latitudes inferiores a 66 grados, en cualquier época del año.

Es otro método más preciso, si se dispone de tiempo; se trata de marcar la primera punta de sombra por la mañana (*a*). Trazar un arco con radio igual a la longitud de la sombra del palo (*oa*). Cuando se aproxime el mediodía, la sombra se acortará. Por la tarde, cuando la sombra vuelva a alargarse, marcar el punto exacto donde toca al arco (*b*). Unir los dos puntos para señalar la dirección Este-Oeste.

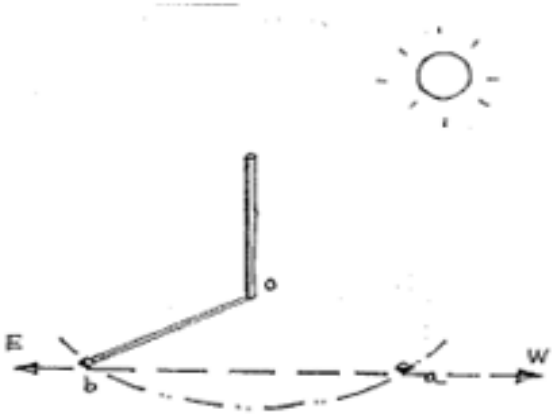


Figura 3

Método de la sombra más corta (fig. 4)

En la proximidad del mediodía solar y a intervalos cortos de tiempo, se marcan los extremos de la sombra proyectada por el palo. Se observa que la sombra va decreciendo conforme se acerca el mediodía solar, volviendo a crecer a continuación.

La sombra más corta nos señala la dirección Norte-Sur.

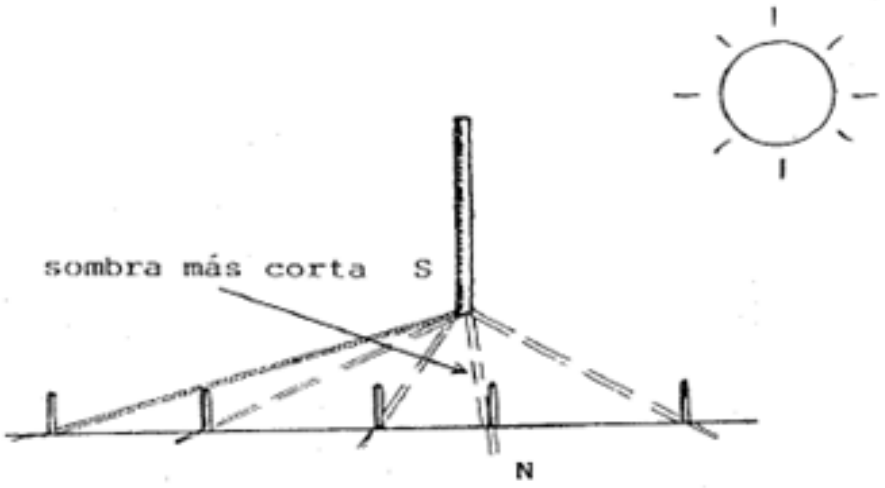


Figura 4

Método de la sombra y el reloj (figs. 5-*a* y 5-*b*)

El Sol recorre aproximadamente 180 grados en doce horas, de lo que se deduce que su movimiento angular es de quince grados en una hora. Para hallar la dirección Oeste-Este se observa, en primer lugar, la hora, y trazado el ángulo correspondiente al tiempo en horas transcurrido desde la salida del

Sol y en la dirección contraria a la marcha de la sombra, se podrá materializar aquélla sobre el propio terreno (fig. 5-*a*).

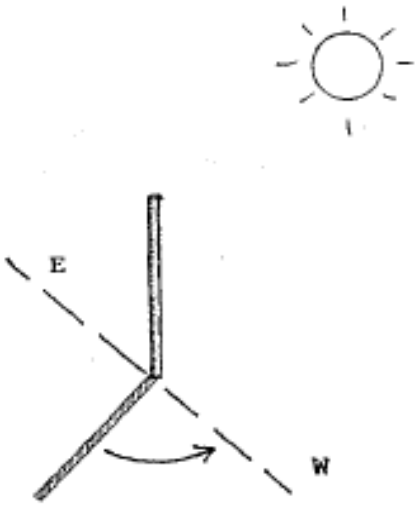


Figura 5-a

Más preciso será construir un ángulo de tantas veces quince grados como horas falten para el mediodía o hayan transcurrido desde él, partiendo de la sombra del palo. Se obtendrá así la dirección Norte-Sur, teniendo presente que, cuando las observaciones se hacen por la mañana, la sombra queda al Oeste de la meridiana, y al Este si se efectúan por la tarde (fig. 5-*b*).

Este procedimiento puede simplificarse si tenemos construido en papel transparente un ábaco de sombras como muestra la figura 5-*c*. El semicírculo se divide en doce partes iguales de quince grados cada una.

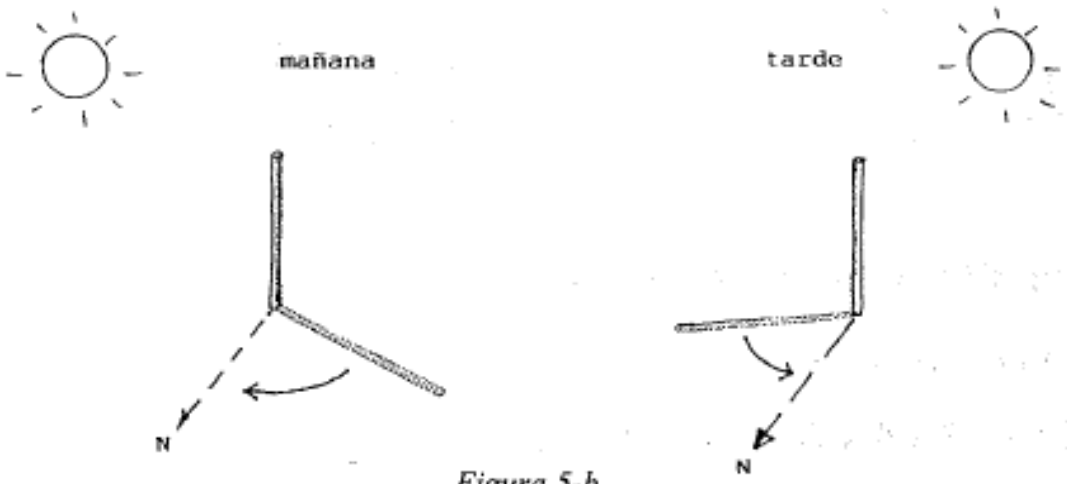


Figura 5-b

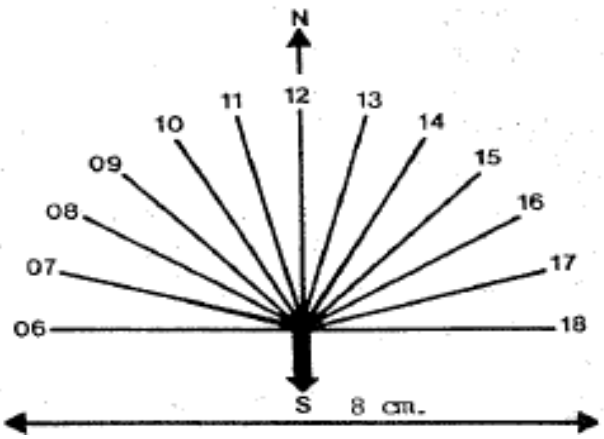


Figura 5-c

ORIENTACION UTILIZANDO EL RELOJ (figs. 6-*a* y 6-*b*)

Siempre que se emplee este procedimiento, previamente se debe corregir la hora oficial por la solar.

La esfera de los relojes está dividida en doce horas; por ello la aguja horaria recorre un ángulo de treinta grados con una velocidad angular doble a la del Sol. Por tanto, si colocando el reloj horizontalmente se hace que la aguja horaria señale el Sol, la bisectriz de ésta con la alineación 6-12 marcará el Sur (hemisferio Norte) (fig. 6-*a*). En el hemisferio Sur, dirigimos al Sol la alineación 6-12 y la bisectriz con la aguja horaria señalará el norte (fig. 6-*b*).

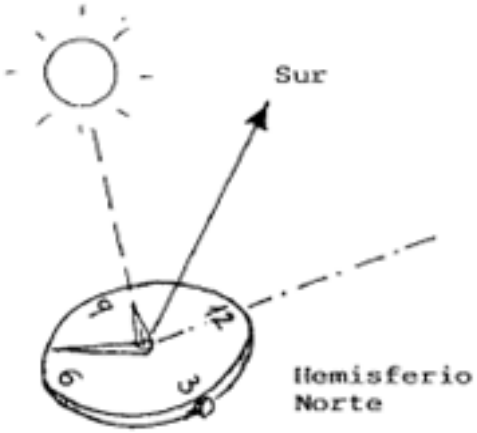


Figura 6-a

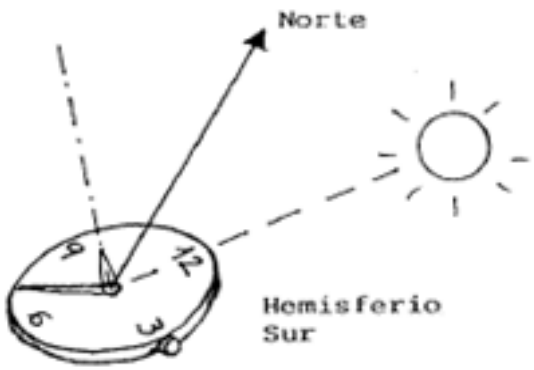


Figura 6-b

ORIENTACION POR LAS ESTRELLAS

Los tres métodos más empleados de orientación por las estrellas son:

Orientación por la Polar (fig. 7)

De todas las estrellas, la denominada Polar es la que, por su situación, mínima variación y fácil identificación, permite conocer la dirección Norte.

Para localizarla existen dos procedimientos: por medio de la constelación llamada Osa Mayor y por la constelación llamada Casiopea.

Encontrada la Osa Mayor, vulgarmente Carro, y prolongando cinco veces la distancia entre las dos últimas, A y B, en la misma dirección, en dicha prolongación se encuentra una estrella, que es precisamente la Polar, y que, a su vez, forma parte de la constelación llamada Osa Menor, de forma análoga, pero situada en sentido inverso que la Osa Mayor.

La constelación Casiopea está formada por cinco estrellas, que presentan el aspecto de una W, y en el centro de la línea que une la estrella Rucba de esta constelación, con la Mizar de la Osa Mayor, se encuentra la Polar.

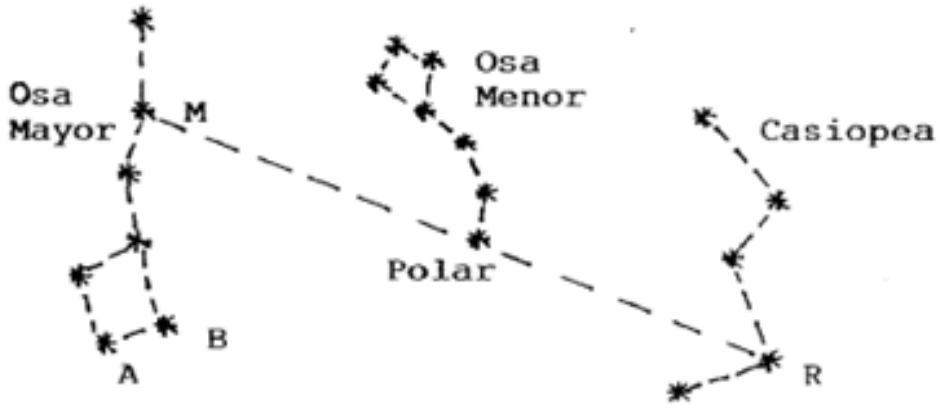


Figura 7

Orientación por Orión (fig. 8)

La Constelación Orión (el Cazador), permite conocer la dirección Sur. Para ello se traza una línea imaginaria que vaya de la estrella Betelgeuse (el hombro del Cazador) hasta la estrella Rigel (el pie del Cazador), las más brillantes de la constelación. El punto de corte de esta línea imaginaria con el horizonte terrestre marca la dirección Sur.

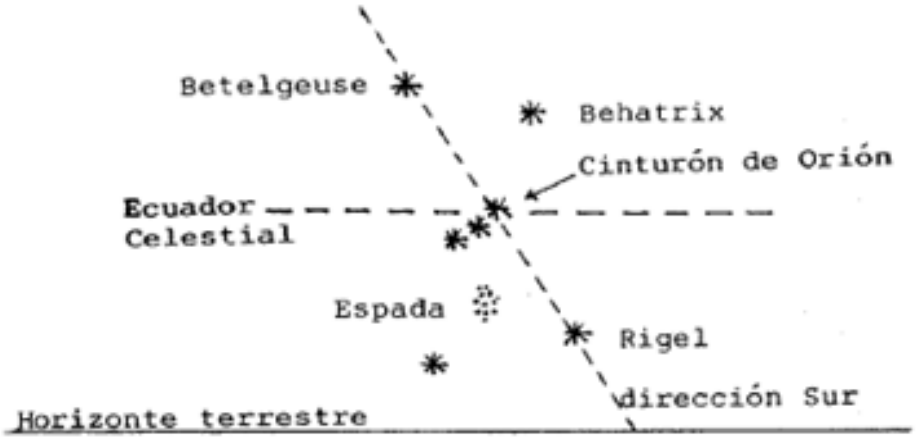


Figura 8

Orientación por la Cruz del Sur (fig. 9)

En el hemisferio Austral se puede encontrar el Sur localizando la constelación denominada Cruz del Sur; prolongando cuatro veces el brazo mayor, se alcanza un punto imaginario cuya proyección marca el Sur.

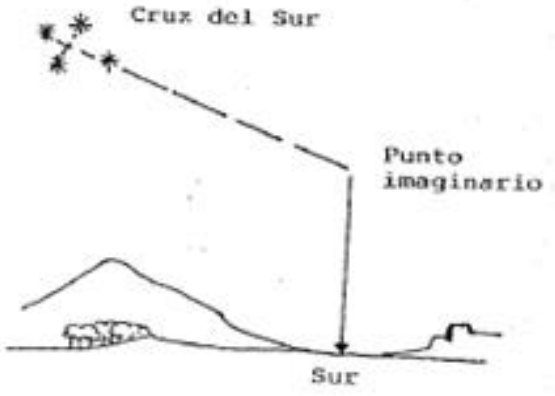


Figura 9

ORIENTACION POR LA LUNA (fig. 10)

Este astro permite también orientarse, pero con menos precisión que los anteriores; hay que tener en cuenta las fases y saber que la Luna tiene forma de C cuando es decreciente, y de D cuando es creciente.

La posición aproximada de la Luna según la fase y hora es como se indica en la figura.

Estas observaciones sólo se verifican los días en que comienzan las fases, pues en cada uno de los sietes días que dura la misma, se retrasa diariamente su paso por el Sur.

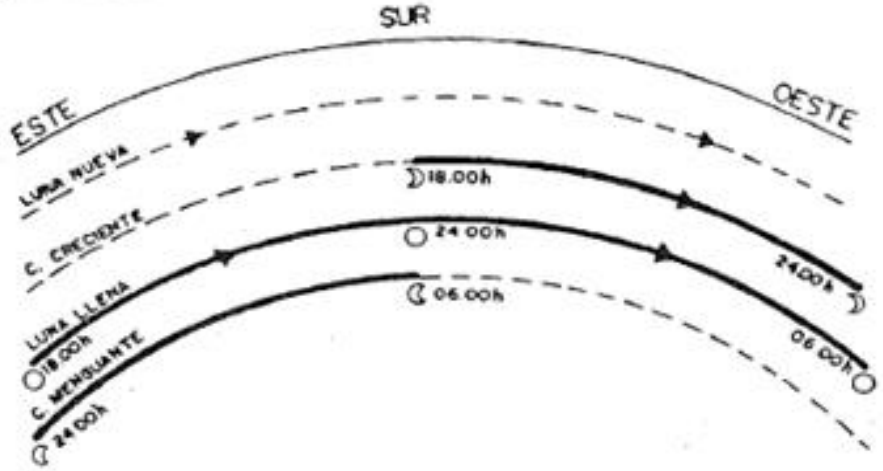


Figura 10

Para recordar fácilmente esta figura, se puede emplear la regla nemotécnica SOEOES:

SO: creciente. Se ve durante la primera parte de la noche (de 18 a 24), recorrido de Sur a Oeste.

EO: llena. Se ve durante la noche (de 18 a 06), recorrido de Este a Oeste.

ES: menguante. Se ve durante la segunda parte de la noche (de 24 a 06), recorrido de Este a Sur.

Creciente		Llena		Decreciente	
Sur	Oeste	Este	Oeste	Este	Sur
18 → 24		18 → 06		24 → 06	

ORIENTACION POR INDICIOS

Otra forma de orientación consiste en la observación de los indicios del terreno, algunos de los cuales son:

- Las veletas de las iglesias llevan una cruz en cuyos extremos están señalados los puntos cardinales con las letras N, E, S, O.
- En las iglesias románicas, la línea formada por la puerta y el altar marca la dirección Este-Oeste.
- Los tocones de los árboles cortados, cuando éstos están aislados, presentan las capas más separadas en la parte que mira al Sur.
- La humedad en árboles, piedras, tapias, etc., se manifiesta en mayor abundancia en las caras que dan al Norte, con la presencia en dichos casos de musgo.
- La nieve desaparece antes en las laderas que dan al Sur y se mantiene en las que dan al Norte.
- La vegetación de los montes es más abundante en la cara Norte que en la cara Sur.
- Las aves, en sus migraciones periódicas, siguen la dirección Sur al final del otoño, y la Norte al comienzo de la primavera.
- El viento, en cada región, suele tener direcciones más o menos dominantes. Si se conoce, no confiar en la momentánea corriente del aire, sino en sus efectos (árboles inclinados, inclinación de las acumulaciones de nieve o arena, etc.).
- Los insectos, al levantar la corteza de los árboles, se encuentran en la cara Sur.
- El agua, al salir por el orificio de un embudo, gira en el sentido de las agujas del reloj en el hemisferio Norte y al revés en el Sur.

La fiabilidad de estos sistemas, sobre todo aquellos en los que influye la naturaleza, ofrece más garantías cuando el tocón, árbol u objeto de observa-

ción esté aislado, pues si no se verá influido por la forma del terreno que lo protegerá más o menos y por los vientos dominantes. Es recomendable usar siempre más de un método.

ORIENTACION POR INSTRUMENTOS DE CIRCUNSTANCIAS

Brújulas de circunstancias (figs. 11-*a*, 11-*b*, 11-*c*, 11-*d*, 11-*e* y 12)

En función de los materiales de que se disponga, es relativamente sencillo construir una brújula rudimentaria.

— *Sistema de la aguja.* Un pequeño trozo de metal ferroso (una aguja de coser es ideal), frotado repetidas veces contra un trozo de seda, en una sola dirección (fig. 11-*a*), se volverá magnético.

El empleo de un imán (fig. 11-*b*), será mucho más eficaz que la seda, frotando la aguja suavemente y en una sola dirección.

Figura 11-a

Figura 11-b

Si se dispone de una fuente de electricidad de 2 V o más (una pequeña batería seca, por ejemplo; fig. 11-*c*), se puede utilizar su corriente para magnetizar el metal. Se necesitará, también, un pequeño trozo de cable o alambre aislado (si no lo estuviera, se puede aislar la aguja con papel o cera), de manera que la aguja no toque el alambre. A continuación se unen los extremos del alambre a los terminales de la batería, durante 5 minutos por lo menos.

Suspendida la aguja imantada de un hilo, de forma que esté en equilibrio, señalará la dirección Norte-Sur (fig. 11-*d*). Debe evitarse cualquier nudo o deformaciones que pueda tener el hilo.

Figura 11-c

Figura 11-d

Figura 11-e

También se puede tender la aguja sobre un pequeño trozo de papel o lámina de corcho, flotando en un jarrillo o lata. El papel o corcho, girará hasta colocarse la aguja en la dirección Norte-Sur (fig. 11-*e*).

— *Sistema de la cuchilla* (fig. 12). Una cuchilla de afeitar puede utilizarse como brújula magnetizándola mediante frotamiento contra la palma de la mano, y luego suspendiéndola como indica la figura.

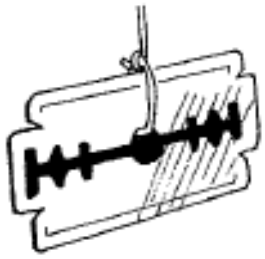


Figura 12

Estos sistemas se complementan con cualquiera de los anteriores, citados en el subapartado 2.2.6, para identificar los extremos Norte y Sur de la aguja o la cuchilla.

ACTIVIDADES DEL GOTONPO

1ero (Ejercicios de respiración y meditación)

Uno no puede embarcarse en el camino de la iluminación de una vez. El desarrollo de la mente solo puede lograrse cuando el cuerpo ha sido preparado. Los ejercicios de respiración que se dan aquí son agotadores en extremo, algunos pueden producir pérdida del conocimiento. El shock al cuerpo podría ser bastante grave a menos que se tomen las precauciones adecuadas.

Por lo tanto, se recomienda a las personas con problemas cardíacos, enfermedades crónicas, diabetes o enfermedades similares que practiquen solo estos ejercicios preparatorios durante al menos noventa días antes de intentar las técnicas de respiración. Tampoco debe realizarse esta práctica bajo la influencia de ningún tipo de medicamento, narcótico o alcohol.

Los siguientes ejercicios preparan al cuerpo para la experiencia de la energía interior. Sin duda, son de origen chino, de naturaleza terapéutica y esencial para la práctica de Kuji Kiri. Ejercicios similares se encuentran en muchas tradiciones yóguicas. Algunos sostienen que esta serie de movimientos (excluyendo

Las técnicas de respiración que se dan aquí se derivan de un antiguo ejercicio médico chino.

Conocidos como los ocho pedazos de brocado. Pero, ciertamente, las posiciones de los Nueve Dedos o Mudra que siguen, cada una de las cuales representa una "puerta" en el "Pilar Celestial" de la columna vertebral, y que a menudo se llaman las Nueve Llaves de la Puerta de la Mente, son el núcleo de la práctica.

Posición de loto completa

Siéntese en una postura de loto completo, con la suela del pie derecho en la parte superior del muslo izquierdo, con la suela del pie izquierdo en la parte superior, cruzando la espinilla derecha y encajándola en su lugar, en el muslo derecho. Relaja los hombros, endereza la espalda, no te inclines. Cierra los ojos y vacía la mente. Esto es a menudo difícil, pero

El propósito de la meditación es calmar la superficie de la piscina del subconsciente. Los seres humanos ven la realidad tal como se refleja en este "espejo mágico". Si la superficie está preocupada, entonces uno no puede ver ni pensar con claridad. Así el simbolismo del elemento Agua. Esto calmará la mente, sanará el cuerpo y te ayudará a verte dentro. Aprieta los puños y colócalos sobre las rodillas, con la palma hacia arriba. Esto ayudará a disminuir tus pensamientos y te permitirá concentrarte en la experiencia de la energía interna. Tome tres

respiraciones profundas, imaginando los números 3-2-1 con cada uno mientras "cuenta atrás para relajarse". Al final de la tercera respiración, imaginando el número 1, tragar y Coloque la punta de su lengua en el techo de su boca.

Esto conecta los canales psíquicos del cuerpo en la corona y la base del torso. Haga clic juntos sus dientes treinta y seis veces. Haga esto a la ligera y a un ritmo uniforme. Esto calma el corazón, incluso en momentos de estrés.

Golpeando el tambor celestial

Entrelaza los dedos, coloca el lugar en la parte posterior de la cabeza, cubriendo las orejas. Los dedos deben tocar la base del cráneo. Coloque los pulgares debajo de las orejas. Presiona suavemente con las palmas. Relaja los hombros. Esto calentará los oídos y beneficiará a los riñones. Si tu mente está en calma, sentirás el latido de tu pulso. Respira lenta y profundamente sin sonido nueve veces. Piense en cada respiración como agua que llena un vaso. El aire se introduce primero en los pulmones inferiores y los llena de abajo hacia arriba. Al exhalar, deje que el aire salga de los pulmones superiores primero. Esto lleva al Qi al "asiento de la respiración" del Hara o Tan T'ien, el Punto Único.

Este es el centro físico y espiritual del cuerpo, ubicado aproximadamente a dos pulgadas por debajo del ombligo. Lo sabrás cuando lo sientas. Continúe apoyando las manos en la parte posterior de la cabeza. Batir los dedos índices alternativamente contra la base del cráneo al nivel de la oreja veinticuatro veces. Esto estimula el cerebro, previene la sordera y ayuda a alcanzar la longevidad.

Abriendo el pilar celestial

El Hara es la estufa de oro de la alquimia Ninja, por lo que los elementos básicos de la personalidad, el "plomo," son "hervidos" en el "fuego del vientre" que se enciende al extraer el aliento y Su vida da fuerza a los pulmones, llenándolos con Qi. El "vapor" creado por este proceso sube por la columna vertebral a la "cámara misteriosa" del cráneo. Para lograr esto, se deben abrir las “puertas” del Pilar Celestial. Primero por esta quiropráctica.

Ejercicio de giro, luego por las teclas Kuji Kiri. Abre las manos y colócalas sobre los muslos. Abra los ojos, gire la parte superior del cuerpo desde la cintura, girando hacia la izquierda y luego hacia la derecha, cuarenta y ocho veces. Esto estimula y ejercita el cuello y la médula espinal superior.

Llevando la energía a las palmas

Coloque la palma izquierda sobre la derecha y frote de forma circular de izquierda a derecha veinticuatro veces. Luego invierta las manos, a la derecha sobre la izquierda, y repita. Esto estimulará la circulación. Las manos ahora están calientes. Coloque las palmas en la espalda por encima de los riñones. Gire ambas manos vigorosamente hacia atrás veinticuatro veces. Luego, mantenga las manos sobre los riñones durante unos minutos. Esto fortalecerá los riñones, mejorará la postura y aumentará la vitalidad. Esta área es conocida como la Puerta de la Vida. El ejercicio se llama Encender el fuego.

Relájate, descansa las manos sobre los muslos, cierra los ojos. Ahora estás listo para comenzar los ejercicios de respiración.

EJERCICIOS TRANSITORIOS

Girar la rueda

Así como uno no puede zambullirse de cabeza en la práctica de Chi kung (ejercicios de respiración), tampoco es posible regresar al mundo real después de una experiencia de esta naturaleza sin antes pasar por alguna fase de transición. Los antiguos han enseñado los siguentes movimientos para calmar la mente y el cuerpo y devolverlos a una condición más equilibrada antes de la conclusión del ejercicio. Si el individuo repentinamente se pone de pie después de cualquiera de las técnicas anteriores, casi seguramente daría por resultado que la sangre saliera presipitadamente por el cerebro, haciendo que se desmayara antes de que el corazón pudiera compensarlo.

Extienda el brazo izquierdo hacia afuera, a un costado. flexione el brazo en el codo y gire el brazo de forma circular en sentido inverso a las manecillas del reloj, treintey seis veces. Repita esta acción con el brazo derecho. Este ejercicio estimula los canales Yang Yu y Yin Yu del brazo.

Alce la pierna izquierda de la cadera derecha. y extiendala frente al cuerpo; levante la pierna derecha de la cadera izquierda y extiendala. Esto libera el Posición de loto. Apriete las manos juntas por encima de la cabeza, volviendo las palmas hacia arriba cuando cruce frente al rostro. Inhale a medida que las manos asciendan desde el regazo hasta la cabeza y exhale al impulsarse hacia arriba. Repita este movimiento nueve veces.

Coloque las palmas a ambos lados de las piernas, justo abajo de las caderas. Estire las piernas y deslice las palmas hacia abajo a los lados de los muslos, las rodillas y pantorrillas. Flexione el cuerpo hacia adelante y toque las rodillas con la cabeza mientras se toma por la parte externa de los pies con ambas palmas. Inhale mientras regresa a la posición sentada, y exhale mientras se inclina hacia adelante. Repite este movimiento doce veces. Esto estimulará las piernas y las mantendra rectas.

Al terminar los ejercicios de transición, el Ninja que practica la meditación abra completado los movimientos básicos de las primeras nueve puertas de la mente. Estos movimientos deben dominarse antes de que uno pueda siquiera intente los que tratan con las técnicas mas especificas de los meridianos de acupuntura, los cuatro mares del cuerpo, los seis órganos sólidos y los seis órganos vacíos, etc.

La meditación es la clave de la fuerza interior. Estos ejercicios se encuentran entre los más antiguos que se conocen al hombre., y representan lo más básico que debe ser conocido por cualquier estudiante. De ellos fluye una miríada de terapéuticas y curativas técnicas. Comprensión del "yo" hace posible que el Ninja entienda a otros, anticipando así a sus movimientos y reacciones. Esto puede ser de gran importancia. en el espionaje o batalla.

«Este es el entrenamiento de un individuo que se posiciona mirando concentradamente al frente a la luz de una vela, sirve para agudizar nuestros sentidos y concentrarnos mas en los sonidos o ruidos externos detallando cada uno de ellos, dependiendo si es de dia o de noche».

2do Preparación física general

La Preparación Física

Se refiere al desarrollo de todas las cualidades físicas, como la fuerza, la resistencia, la velocidad, la flexibilidad, etc., necesarias para la práctica de cualquier deporte; como así también del desarrollo de todos los grupos musculares, de todas las funciones orgánicas, sistemas energéticos y de movimientos variados.

- Mediante la Preparación Física General, obtendremos las condiciones básicas, elementales para una posterior Preparación Física Especial, debido a que algunas cualidades desarrolladas en esta etapa, como por ejemplo la fuerza y la resistencia, dan origen al desarrollo de otras cualidades específicas como la velocidad, la coordinación, la flexibilidad, la habilidad, etc.

- La Preparación Física General debe realizarse durante el período preparatorio *(llamado también de pretemporada),* o sea, en un etapa lo más lejana posible al período de competencia, debido a que el organismo necesita un tiempo de adaptación al trabajo de por lo menos 4 a 8 semanas.

Dentro de las funciones que cumple la preparación Física General tenemos:

- Desarrollar, consolidar o restablecer las bases físicas que garantizan la ejecución de los ejercicios especiales y competitivos.
- Transferir efectos positivos de estructuras análogas o que sirvan de base a una determinada actividad especial.
- Contribuir a mantener una alta capacidad de rendimiento físico y psíquico cuando las condiciones objetivas (factores climatológicos, lesiones etc.) obstaculizan el empleo de los medios especiales.
- Participar activamente en el proceso de recuperación y alejar la monotonía del entrenamiento.
- Purificar y limpiar el sistema cardiovascular durante los meso ciclos entrantes, eliminando las sustancias nocivas acumuladas en sus sistemas y aparatos, (como es el incremento de la grasa que se genera durante el período de tránsito) y las posibles lesiones que pueden arrastrarse del ciclo que acaba de concluir.
- Fortalecer los músculos y sistemas que la actividad específica no contemple, evitando el retraso del funcionamiento de determinados órganos o sistemas, por lo que se debe intensificar, por ejemplo, el trabajo de planos musculares de mucha importancia para el movimiento y que por lo general en la práctica cotidiana no se desarrollan con igual magnitud, como son los músculos abdominales y de la espalda.
- Profundizar en el trabajo de las fuentes de tipo aerobia con cargas de larga duración y baja intensidad como base regeneradora de las demás fuentes energéticas.
- Consolidar de forma multilateral el desarrollo físico en niños y jóvenes, provocando una transformación planificada de los hemiplanos (derecho - izquierdo) con iguales dimensiones al igual que ocurre con todas las funciones vitales de todos los sistemas (cardio - respiratorio, renal, somático, etc.) no dejando espacio al desarrollo parcial que implica la preparación especial.

El trabajo de la preparación física general repercute en diferentes direcciones en el trabajo de los órganos y sistemas del organismo del atleta sometido a las cargas del trabajo físico de diferentes magnitudes.

Como efecto inmediato, retardado o acumulativo de las cargas físicas generales se provocan un grupo de alteraciones biológicas y psicológicas en el organismo del deportista.

Sistema cardiovascular

- Los valores fisiológicos de su sistema cardiovascular se modifican obteniendo patrones en su ritmo cardíaco, consumo máximo de oxigeno, frecuencia cardíaca y respiratoria que permiten que el organismo trabaje con un menor costo energético.
- Aumenta el tamaño de las cavidades del corazón, por lo tanto la cantidad de sangre en cada latido, mejorando la posibilidad de transporte de sustancias nutritivas.
- Mejora el trabajo cardíaco, en sentido general, producto de su fortaleza, por lo que puede impulsar la sangre a lugares más lejos con mayor velocidad y economía.
- Aumentan los latidos en actividad y disminuyen en reposo.
- Aumentan los vasos sanguíneos (en número y tamaño).

Sistema respiratorio

- Aumenta la ventilación pulmonar y el organismo se oxigena mejor.
- Disminuye la frecuencia respiratoria (número de respiraciones por minuto) y aumenta la profundidad de cada respiración.
- Aumenta la capacidad vital.

Sistema nervioso

- Aumenta la velocidad de reacción y la coordinación de los movimientos.
- Favorece la eliminación de la tensión nerviosa y el stress, producido por las intensas y extenuantes cargas, así como la monotonía que en muchos casos implica las largas sesiones de trabajo especiales y de la propia competencia.
- Se fortalecen las cualidades volitivas, el autocontrol y la confianza en sí mismo, que surgen ante la necesidad de enfrentarse a complejos y prolongados estímulos.

Sistema locomotor

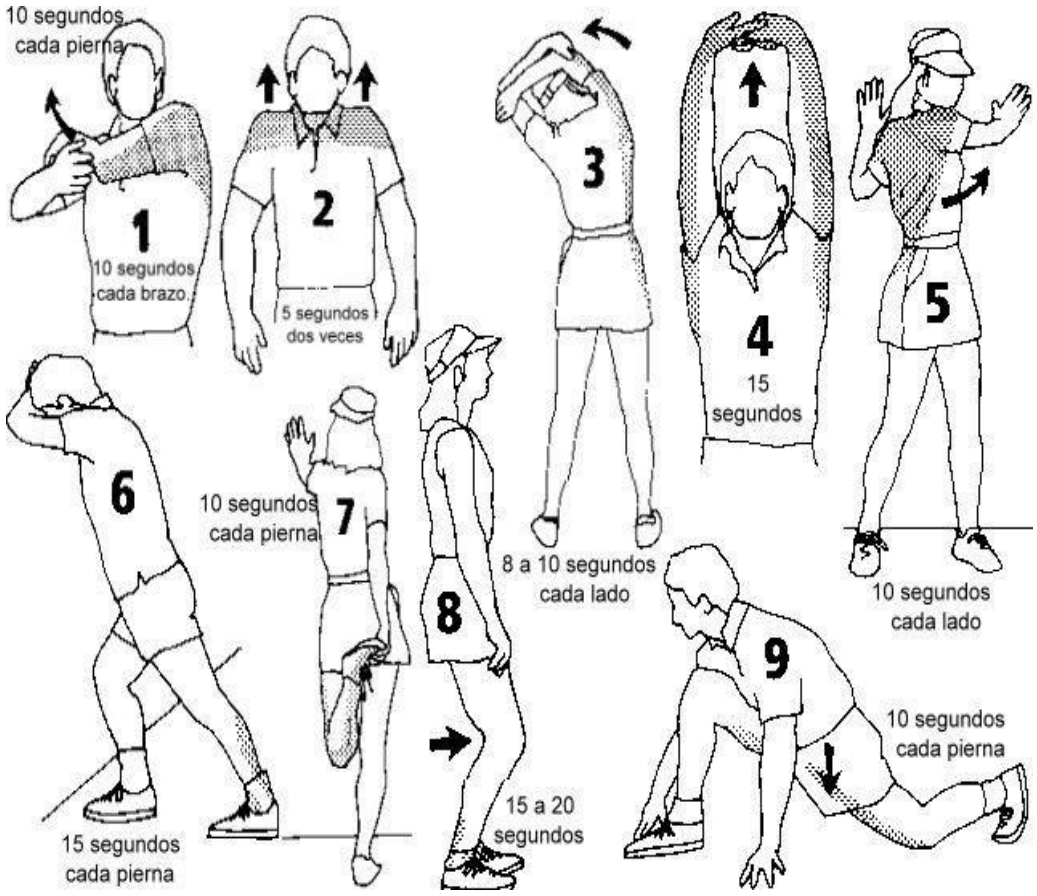
- Los músculos ganan en resistencia, fuerza, velocidad de contracción, coordinación intra e intermuscular.
- Se mejora la hipertrofia muscular, a partir de ejercicios con bajos pesos y muchas repeticiones.
- Se incrementa la capacidad aeróbica muscular a partir del trabajo de resistencia muscular local.

Capacidad general del organismo

- Disminuyen notablemente las enfermedades, sus mecanismos de defensa se perfeccionan hasta límites insospechados.

- Al mejorar la salud y perfeccionar la capacidad de trabajo del deportista, permite que cada vez se asimilen cargas de entrenamiento más elevadas y el mecanismo de adaptación se acelere, por lo que garantice sucesivamente que el atleta asimile las cargas especiales con mayor velocidad de asimilación y respuesta.

Ejercicios de Calentamiento



Aquí te demostramos algunos de los muchos tipos de ejercicios de calentamiento que se tiene que hacer antes de practicar algún ejercicio mayor.

10 veces
en cada dirección

20 segundos
cada pierna

15 segundos
cada brazo

5 veces
en cada dirección

10 segundos
cada lado

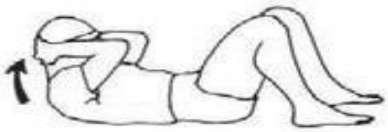
20 segundos

30 segundos

20 segundos

30 segundos

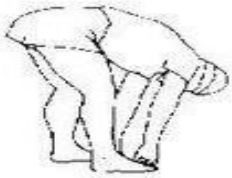
30 segundos



3 veces
5 segundos cada una

25 segundos
cada lado

30 segundos



20 segundos
cada pierna

20 segundos
cada pierna

20 segundos
cada pierna

20 segundos
cada pierna

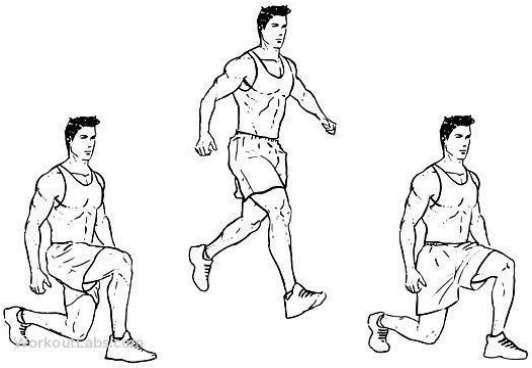
30 segundos

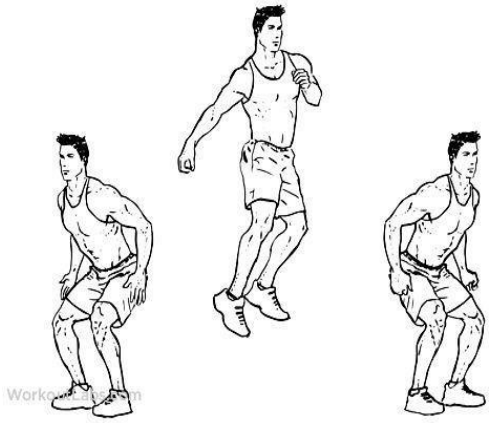
20 segundos
cada pierna

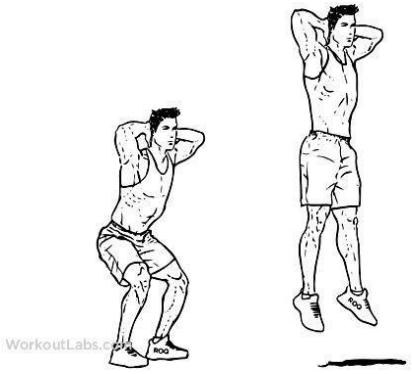
Los ejercicios de calentamiento del cuerpo son los primeros, **el trote** es el segundo y el más esencial, el tercero no menos importante son **todos los ejercicios** ojala realizarlos lo mas temprano posible y después a cual quier hora del día que se estime conveniente.

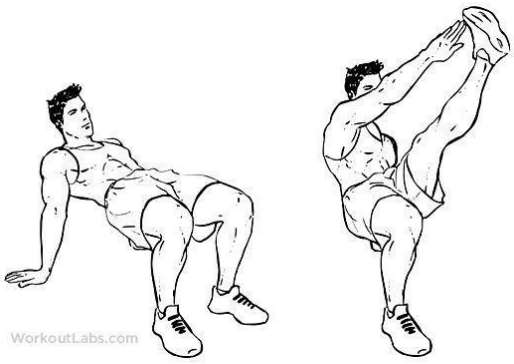
Trote

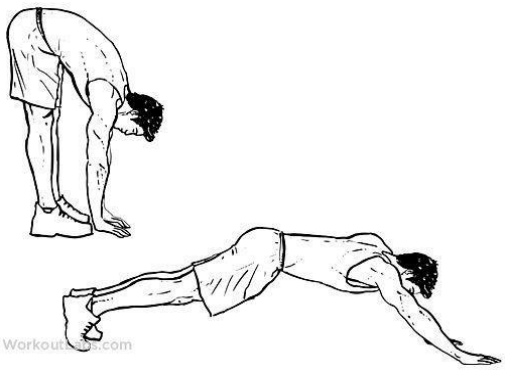
Carrera

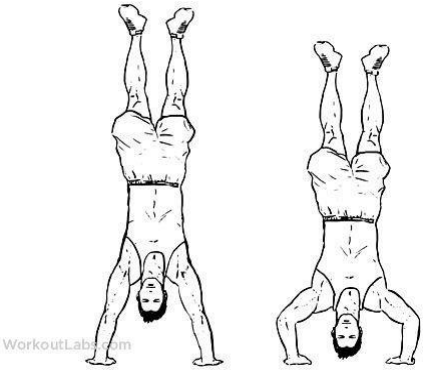


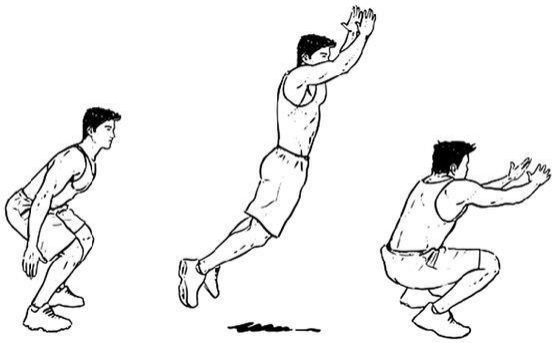


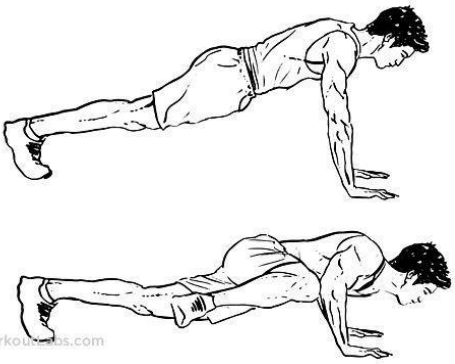


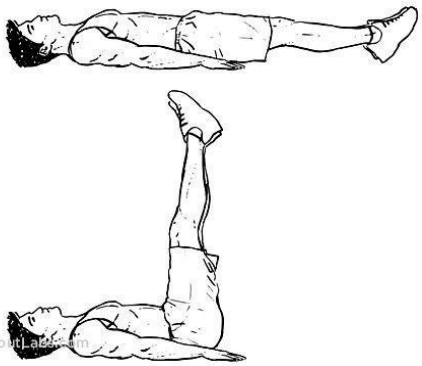


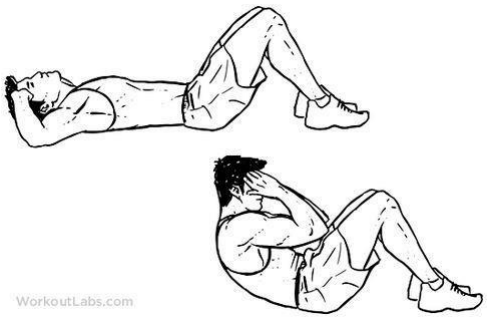

WorkoutLabs.com

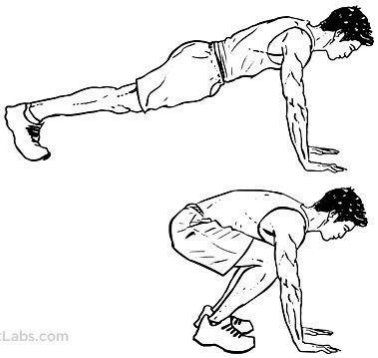

WorkoutLabs.com

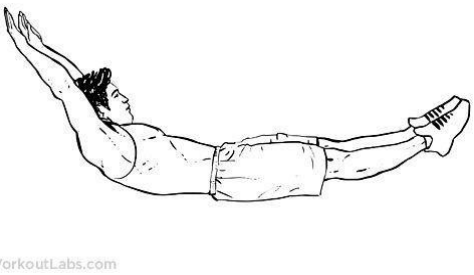


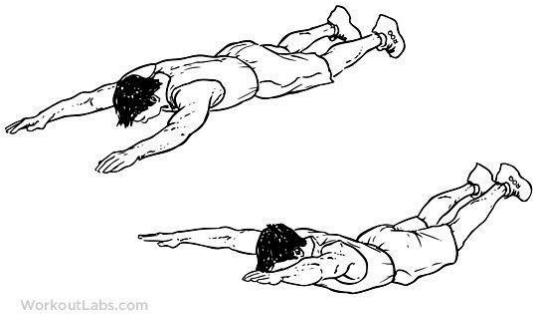

WorkoutLabs.com

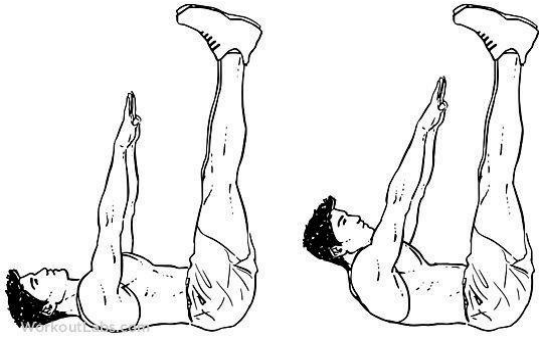

WorkoutLabs.com

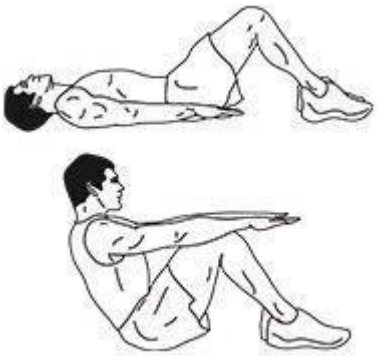

WorkoutLabs.com

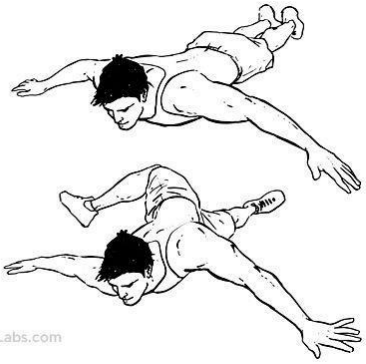

WorkoutLabs.com

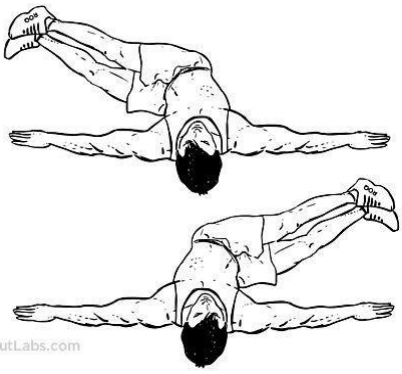

WorkoutLabs.com

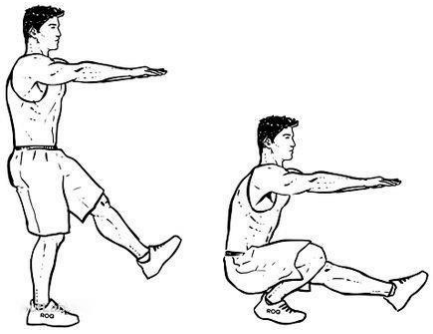

WorkoutLabs.com

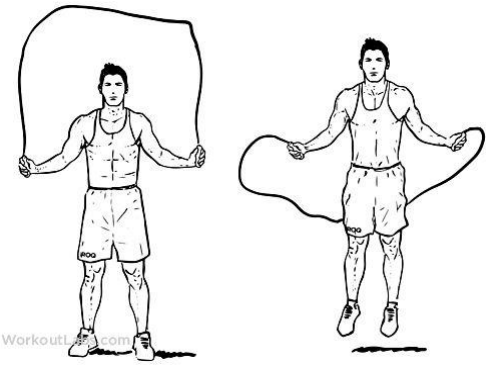

WorkoutLabs.com

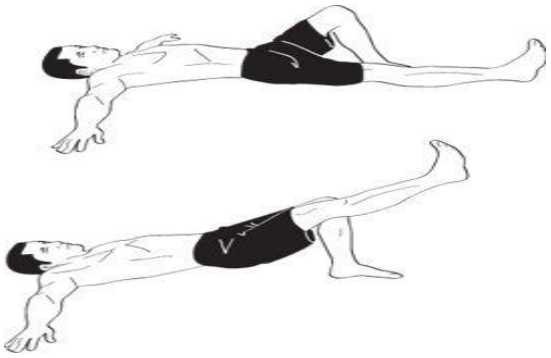


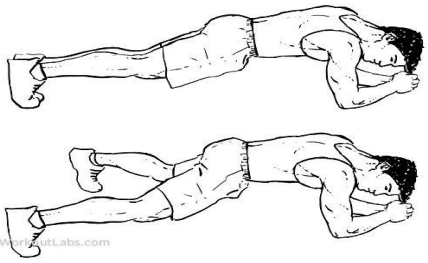

WorkoutLabs.com

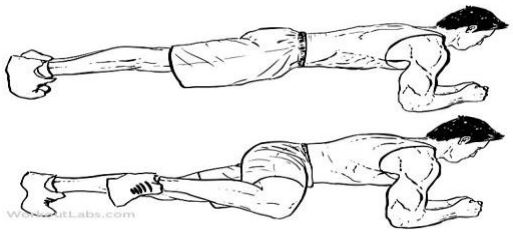

WorkoutLabs.com

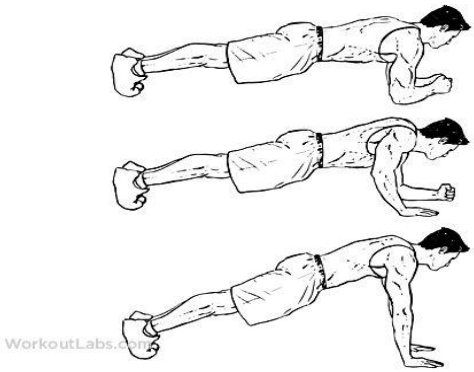


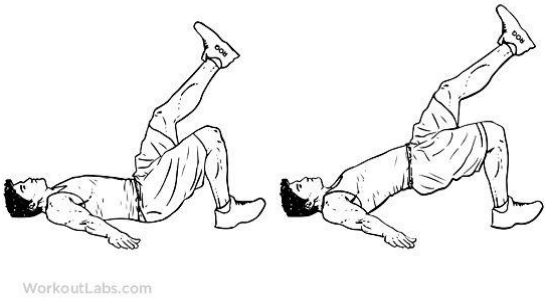

WorkoutLabs.com

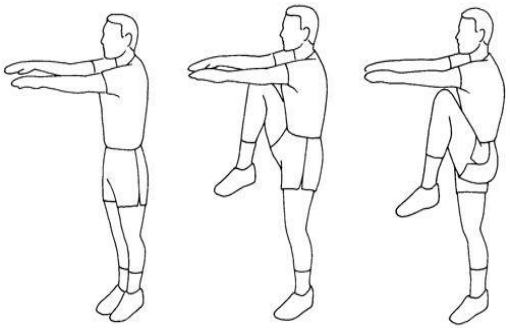


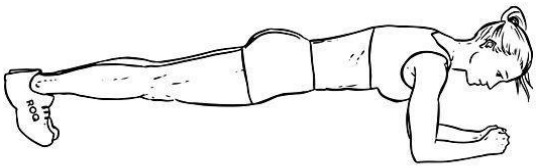

WorkoutLabs.com


WorkoutLabs.com

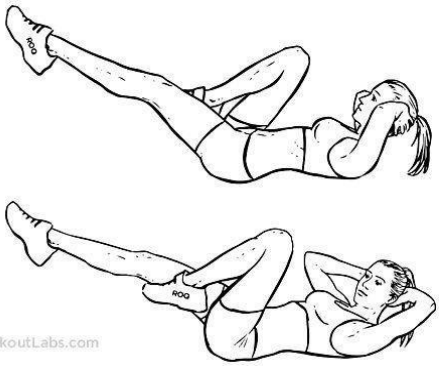

WorkoutLabs.com


WorkoutLabs.com

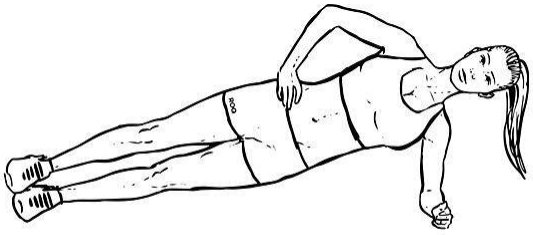




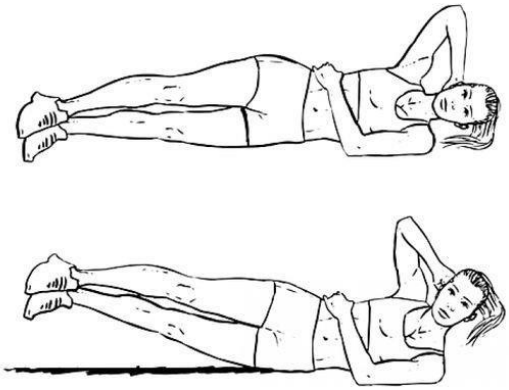
WorkoutLabs.com

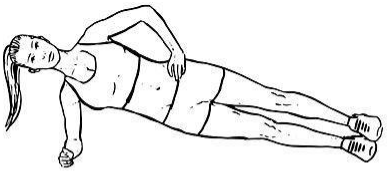


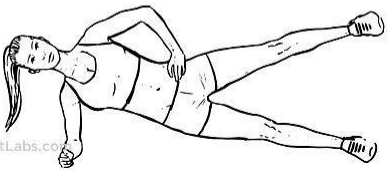
WorkoutLabs.com



WorkoutLabs.com

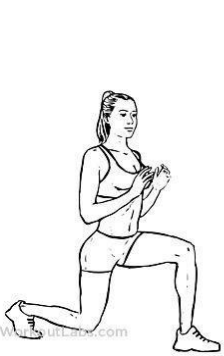






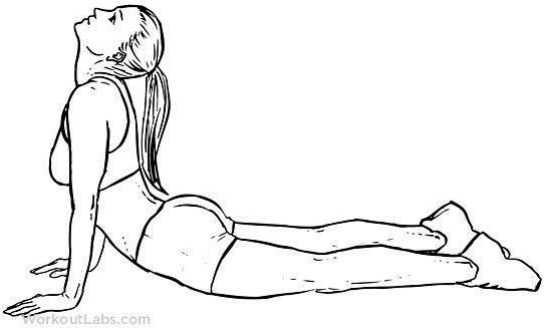
WorkoutLabs.com

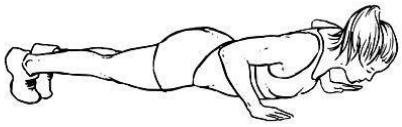
WorkoutLabs.com

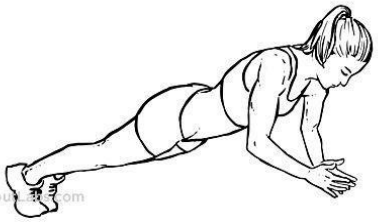


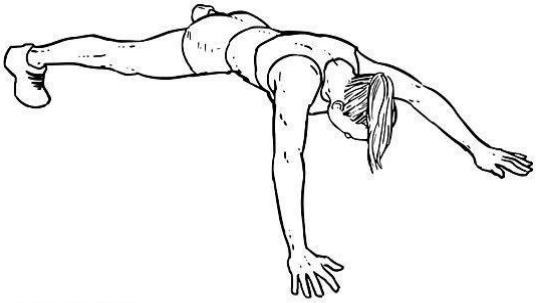
WorkoutLabs.com

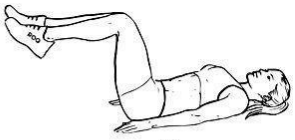
WorkoutLabs.com

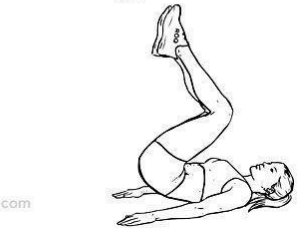

WorkoutLabs.com

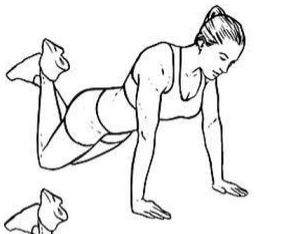


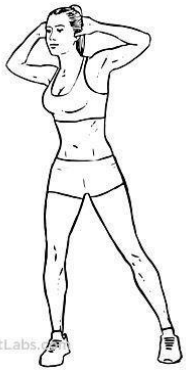

WorkoutLabs.com


WorkoutLabs.com

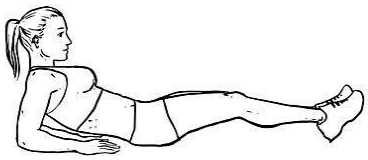


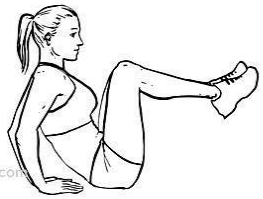

WorkoutLabs.com

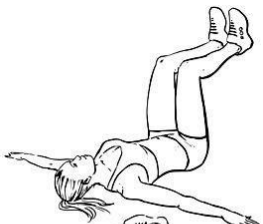




WorkoutLabs.com

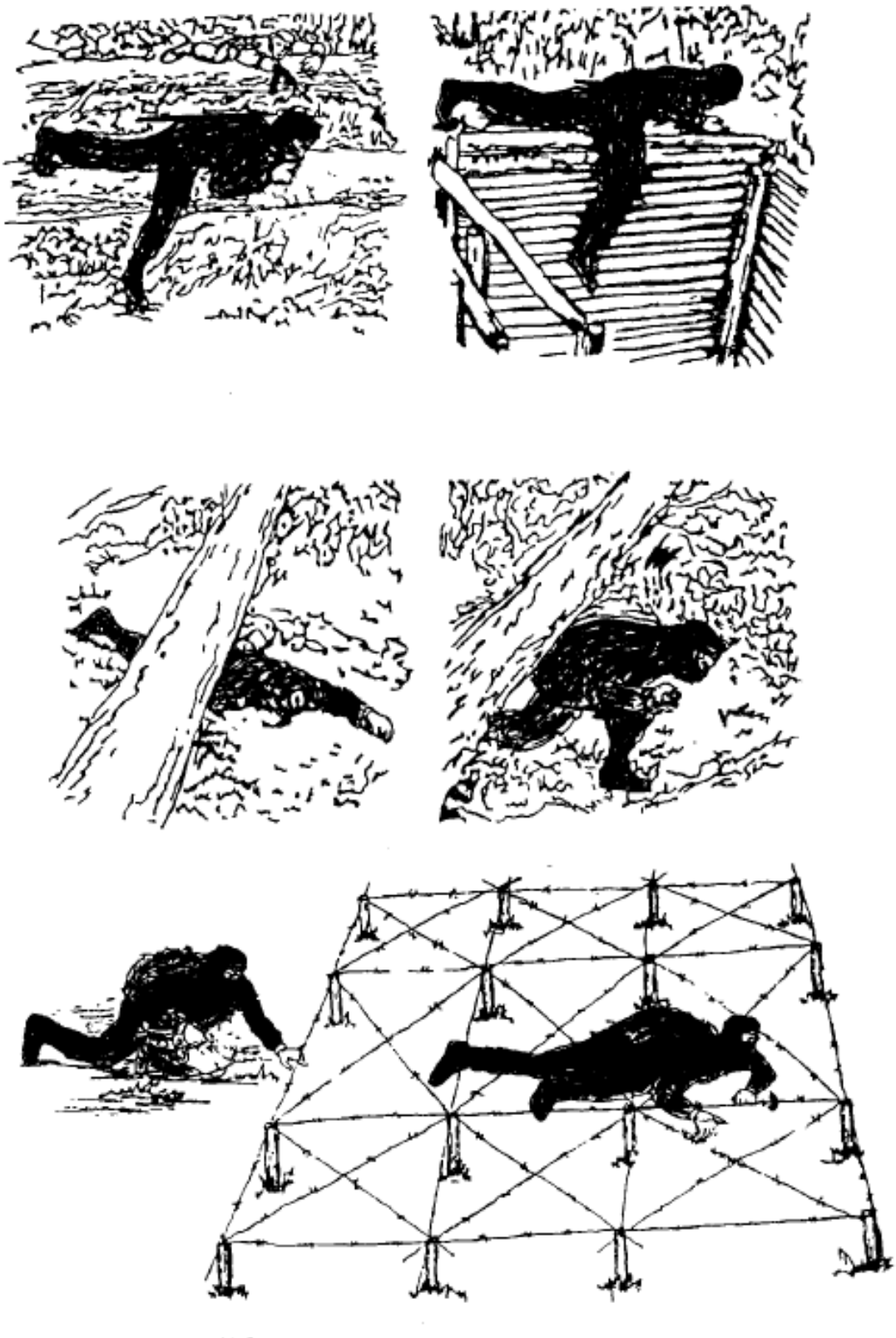



WorkoutLabs.com

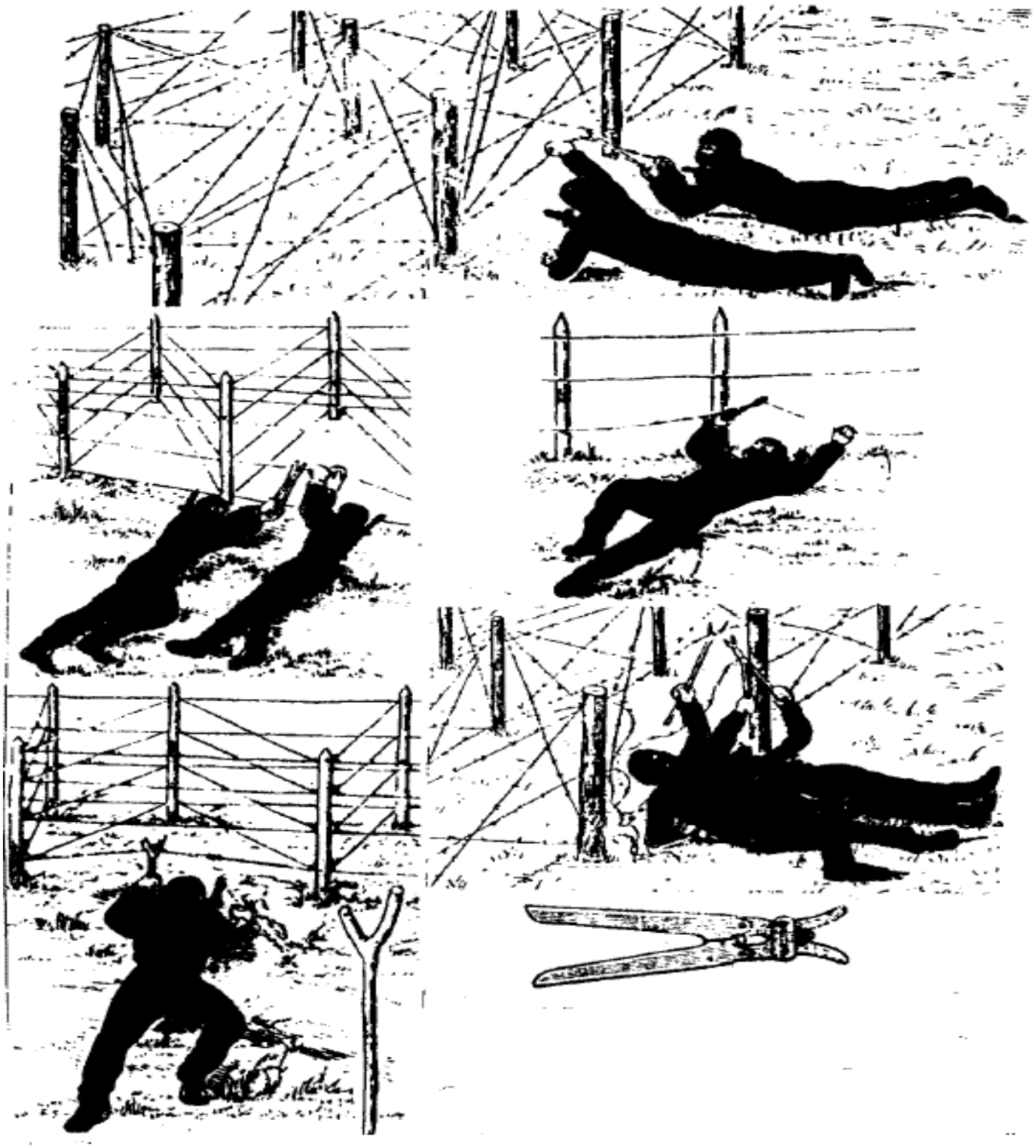


WorkoutLabs.com

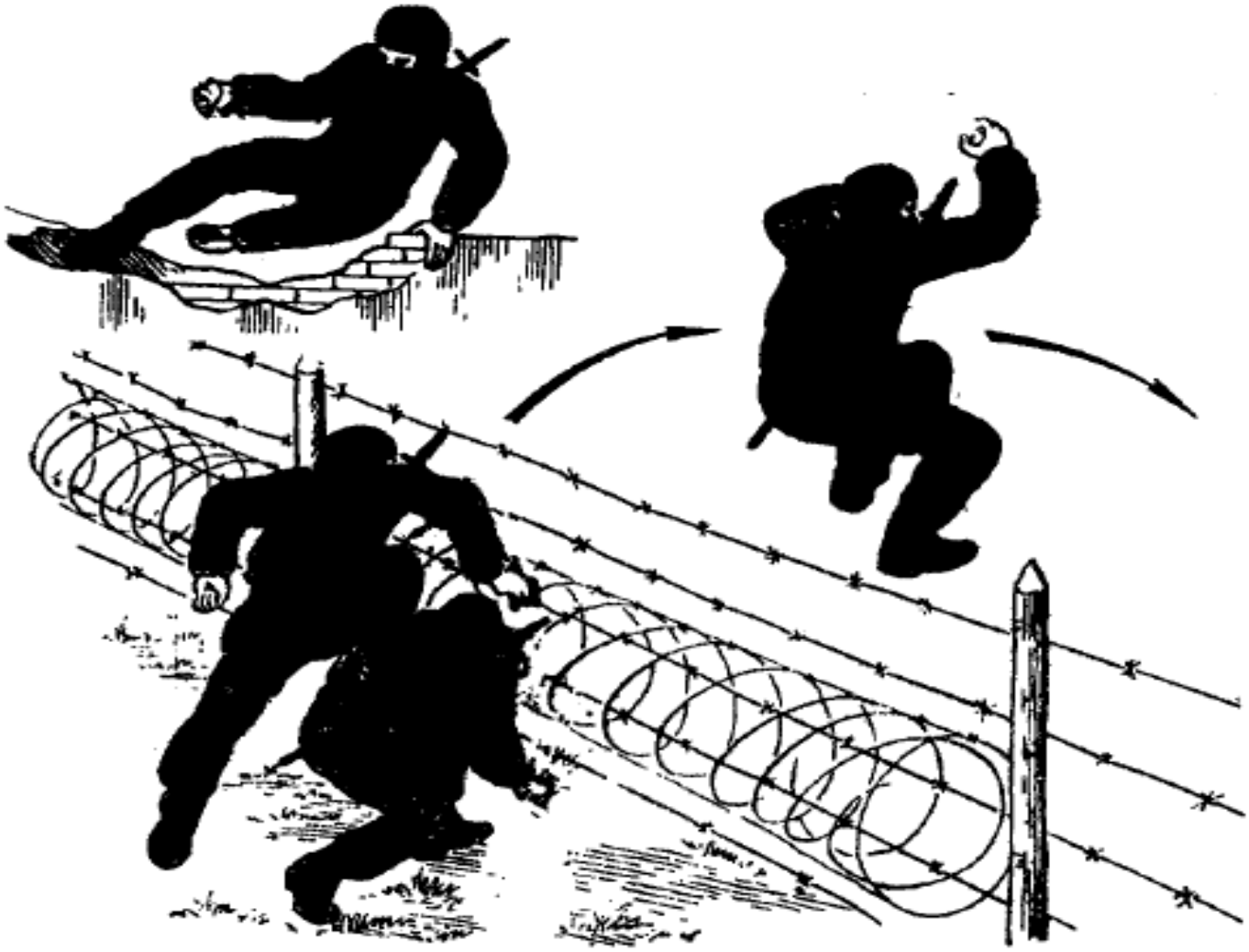
3ero Actividades en la naturaleza



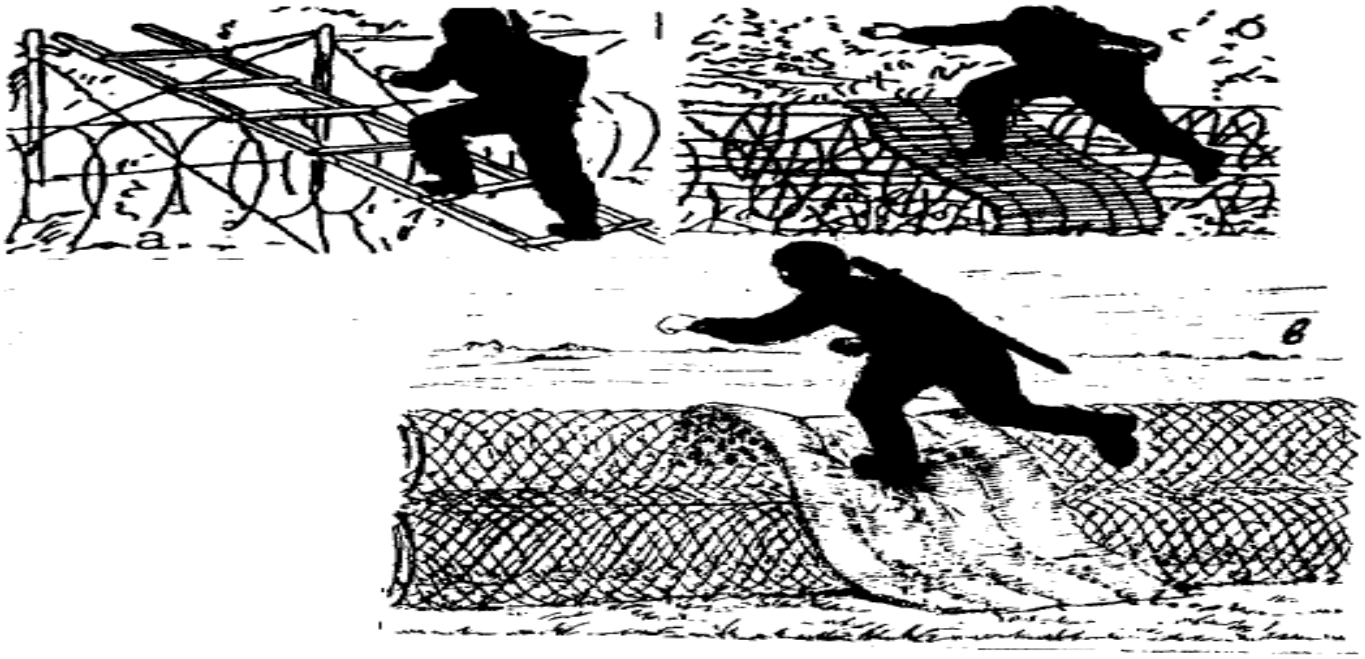
Paso de obtaculos naturales como hechos para la ocacion



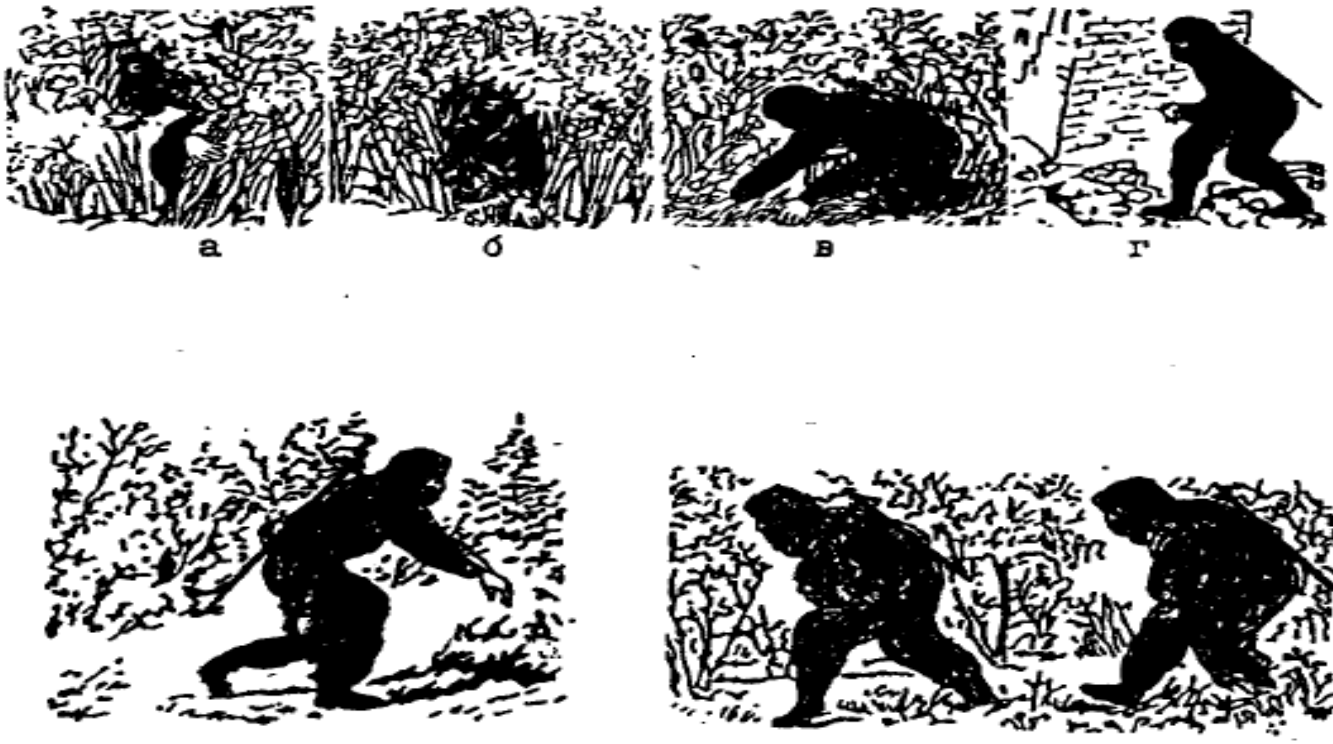
Métodos para hacer pasajes en cercas de alambre: a, b – cortando el alambre; en - levantando los hilos inferiores con la ayuda de una honda o un palo.



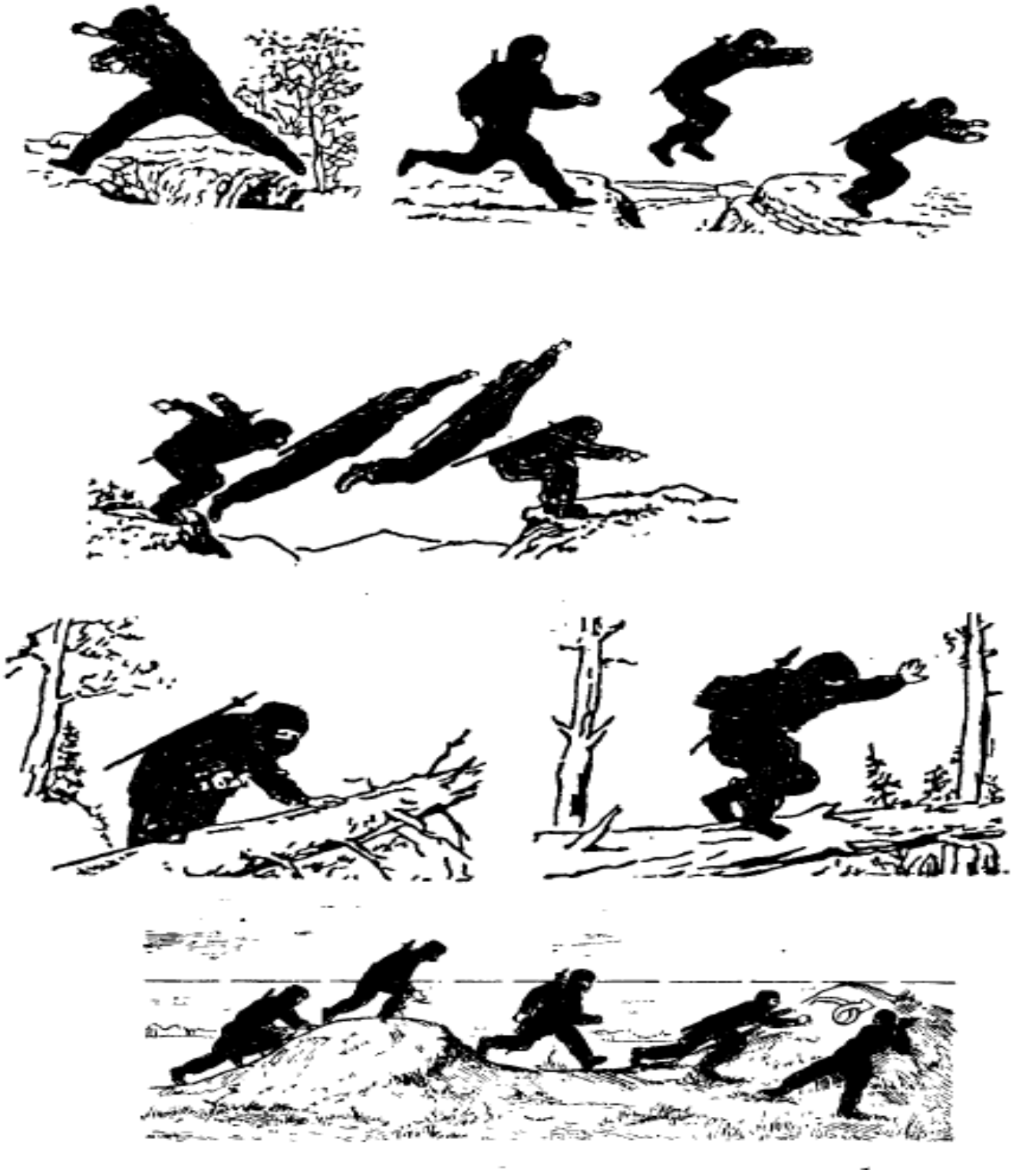
Superar una valla de alambre saltando desde la espalda de un compañero, saltar un obstáculo con el apoyo de una mano y una pierna.



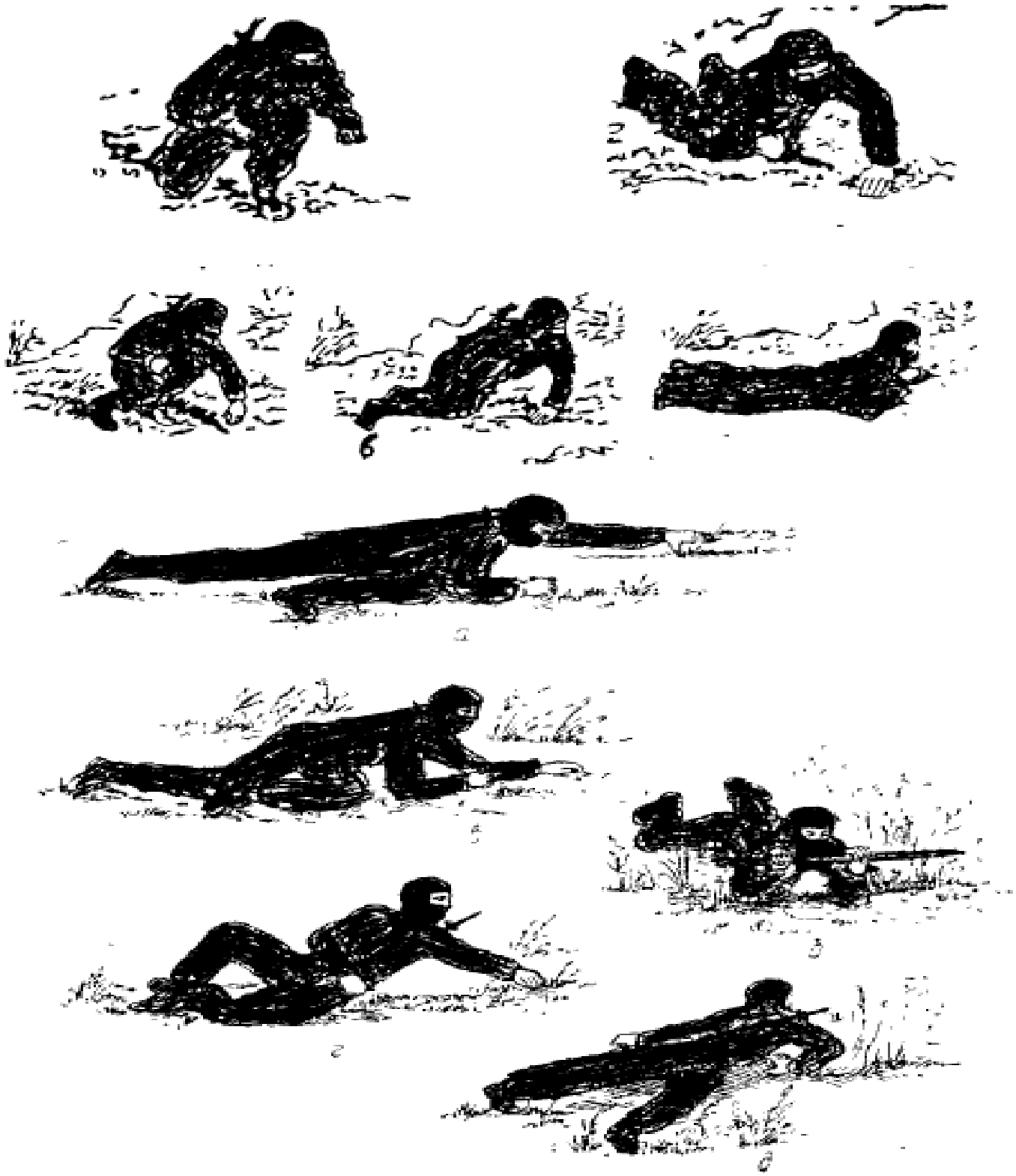
Cómo escalar una cerca de alambre de púas: a - a través de una cerca reforzada utilizando una escalera de tormenta; b - a través de la espiral de Bruno utilizando una esterilla.



Moviéndose entre los arbustos, momento de apartar la vegetación con la mano izquierda. Caminando por la hierba alta, momento de colocar el pie desde la punta.

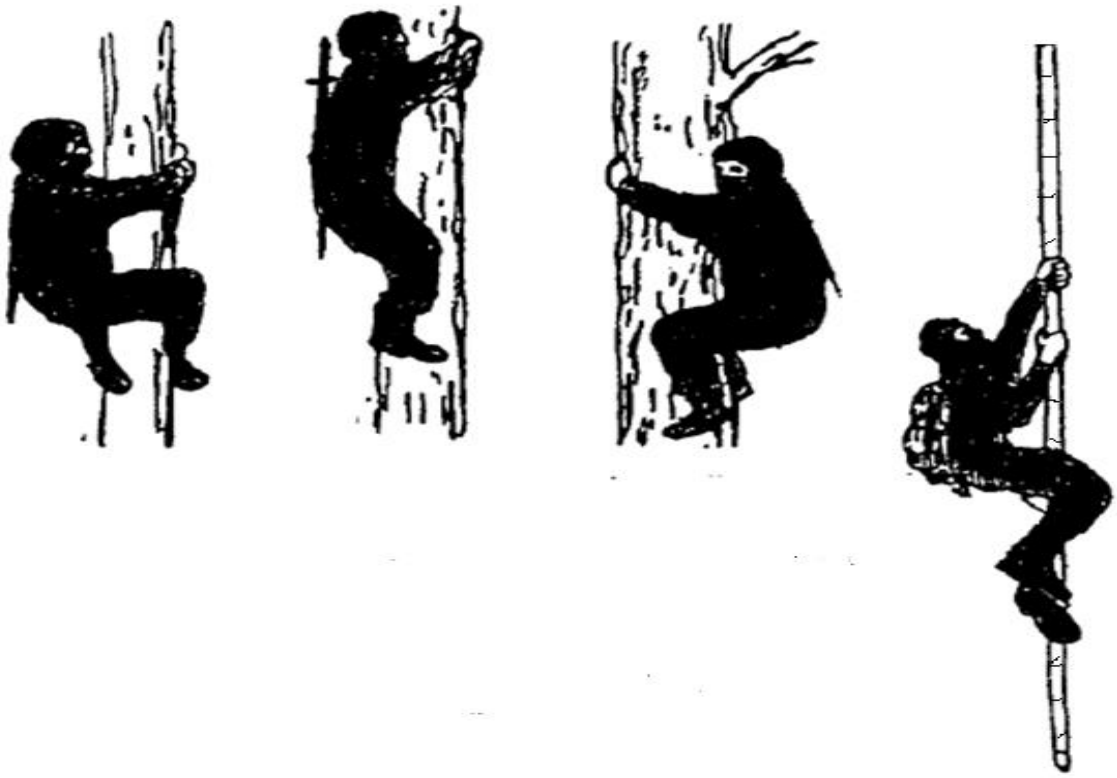


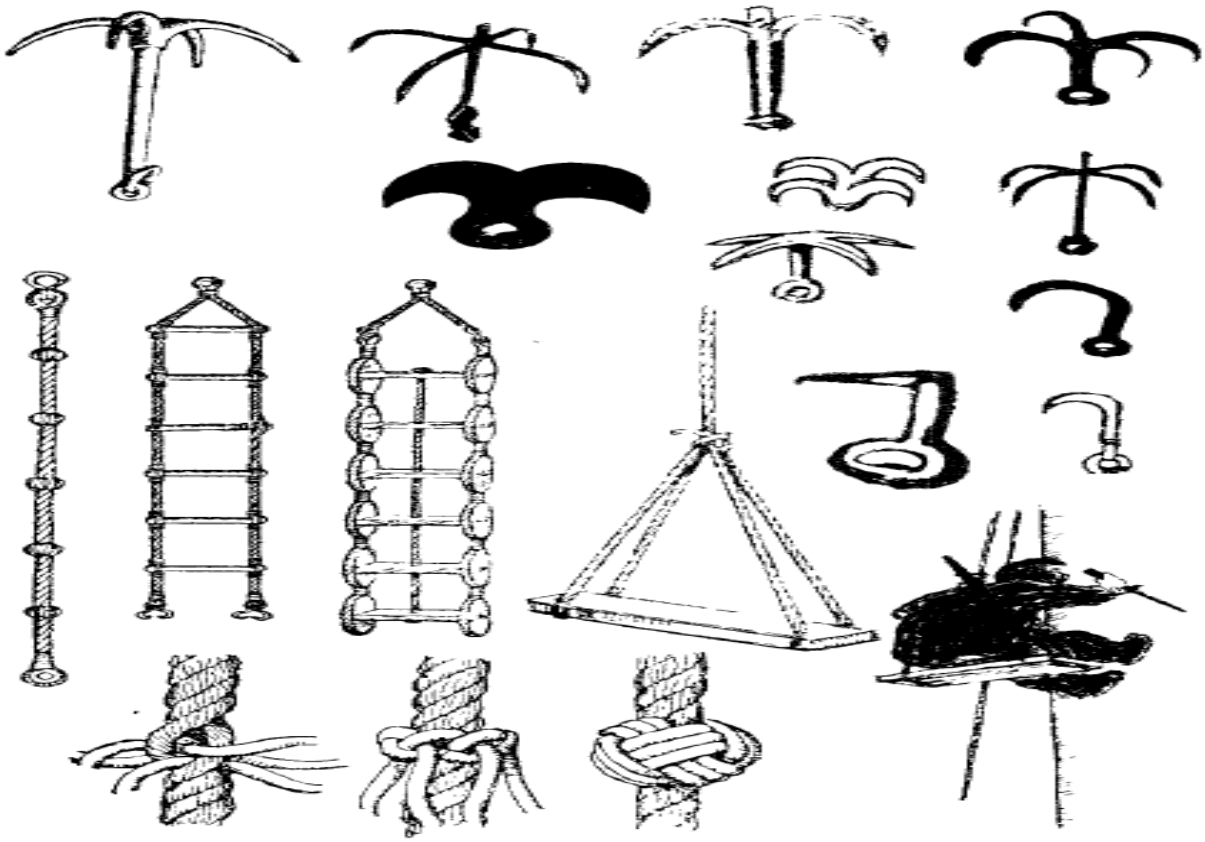
Saltar un hoyo y aterriza con ambos pies. Saltar desde un lugar: a – cayendo con el cuerpo hacia adelante; b – momento del impacto; en – el momento del vuelo después del empujón; g - tirar las piernas hacia adelante lo más lejos posible y aterrizar. Salto lateral con apoyo de brazo y pierna: a - momento de empuje desde el suelo y apoyo de brazo y pierna; b - el momento de transferencia de la pierna izquierda.



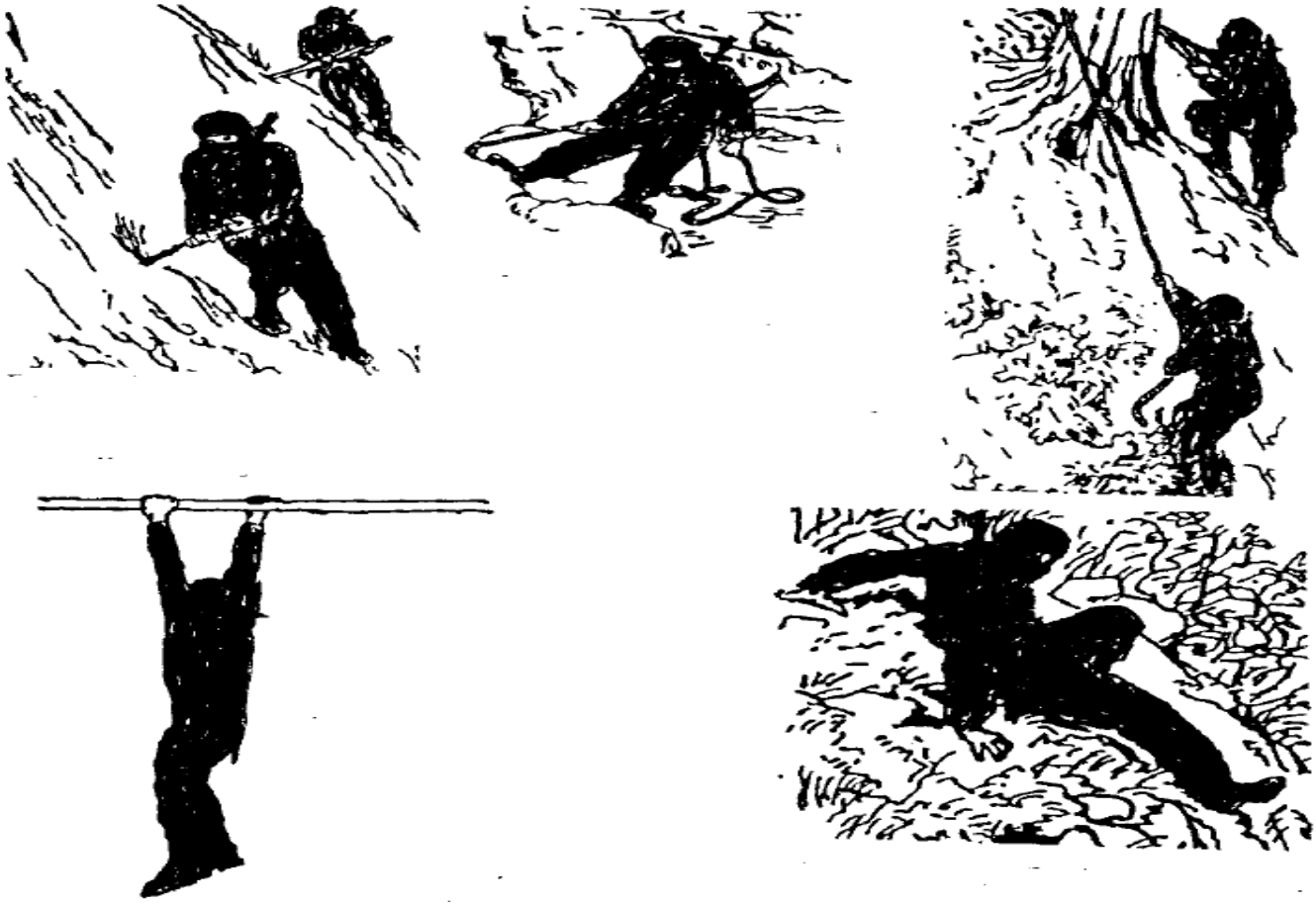
Métodos de gateo: a - sobre el vientre; b - sosteniendo el arma (fukiya) Delante de ti; en - a cuatro patas; g - arrastrándose de lado; d - arrastrándose hacia un lado. Caminar encorvado, Caminar en silencio: a - el momento de colocar el pie sobre la punta; b - el momento de colocar el pie sobre el talón.

Movilización sobre tejado inclinado, Caminando de noche en toda su altura, con la mano izquierda al frente. Cruzando un tronco rodante. Moviéndose de noche, agachándose: a - vista recta; b – vista desde el lado.

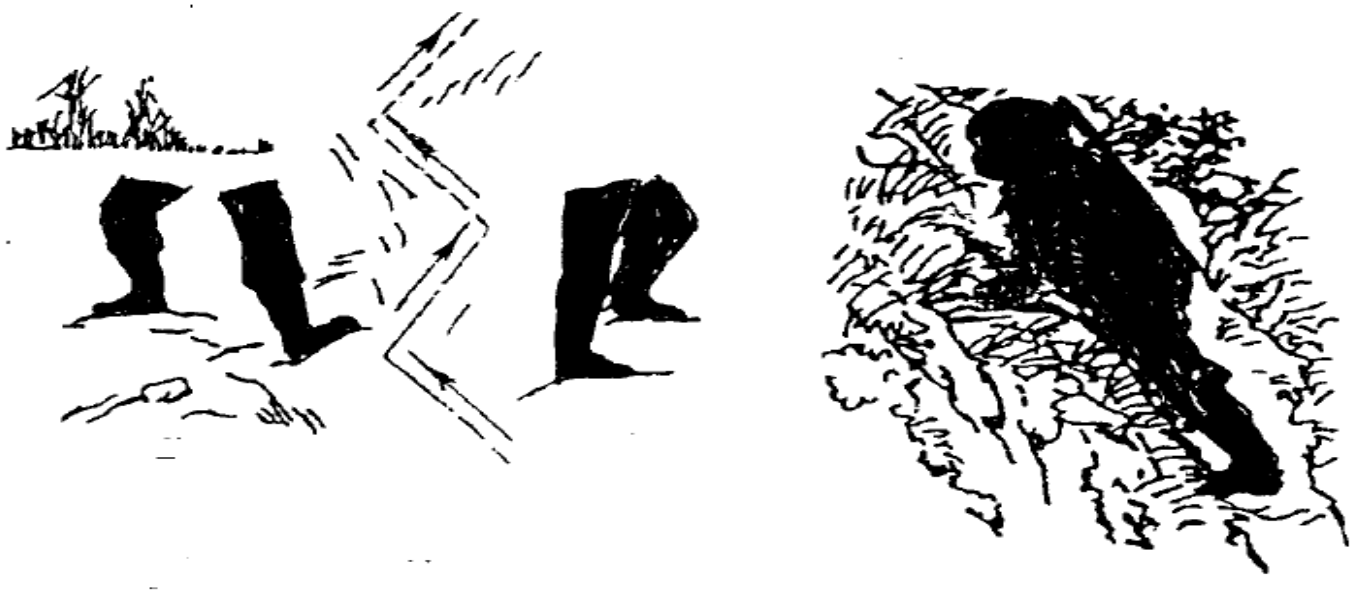




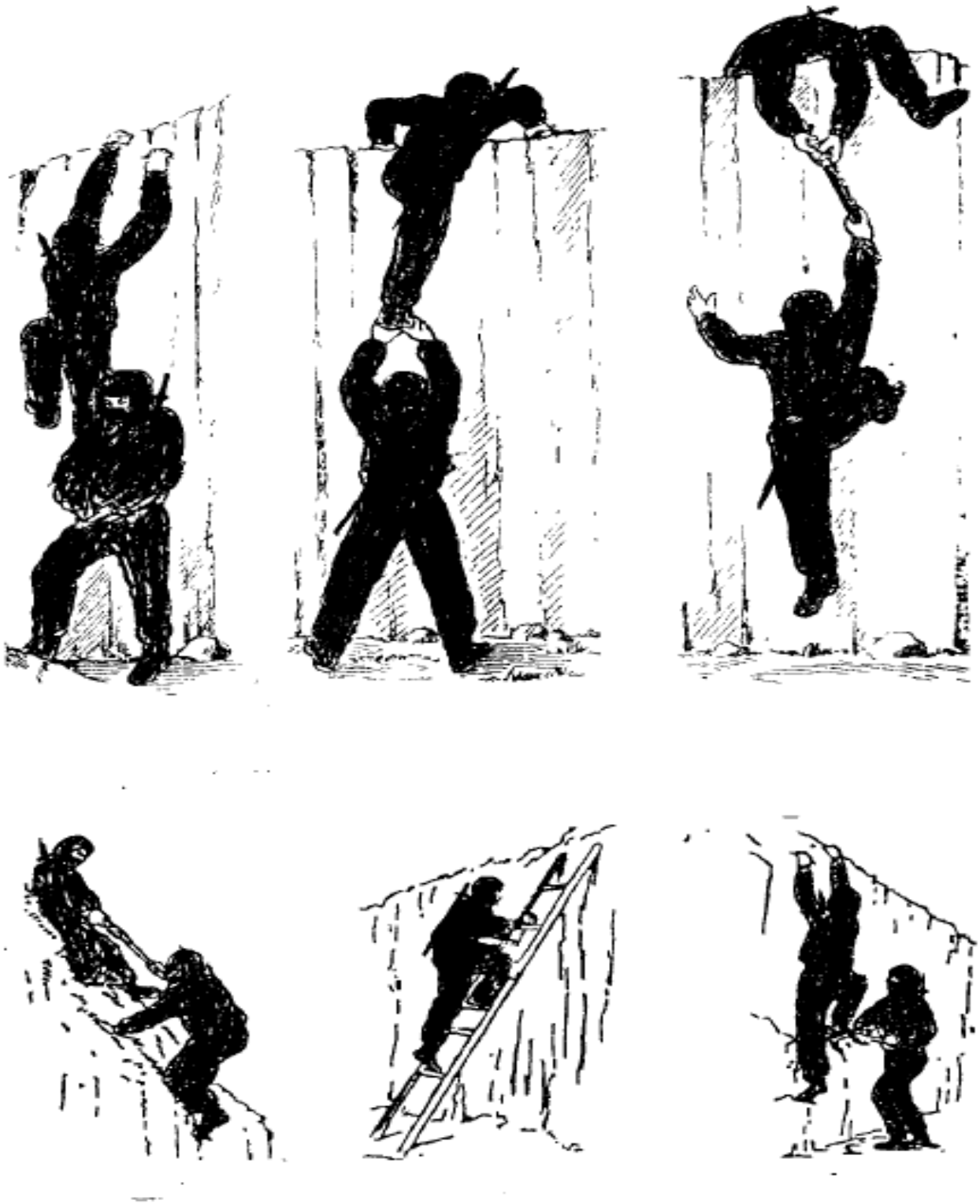
Escalar una cuerda fijada en ángulo u horizontalmente con echando piernas una sobre la otra. Cruzando el río con una cuerda.



Auto seguro al descender con palo y pala. Aseguramiento a través de un árbol usando una cuerda sostenida por un amigo. Escalada con una cuerda. Descender arrastrándose con la espalda hacia la pendiente.



Escalando la montaña. Subir una montaña a cuatro patas, agarrándose a la hierba con las manos.



Escalando una valla con la ayuda de un amigo. El mejor luchador tira del que está abajo, trepando la valla con la ayuda de un amigo. El luchador de abajo levanta al de arriba. Escalando la pared de una zanja con una pala, clavándolo en el suelo. Escalada con la ayuda de un amigo que le pasa una. Escalando la pared de una zanja usando una escalera de tormenta.

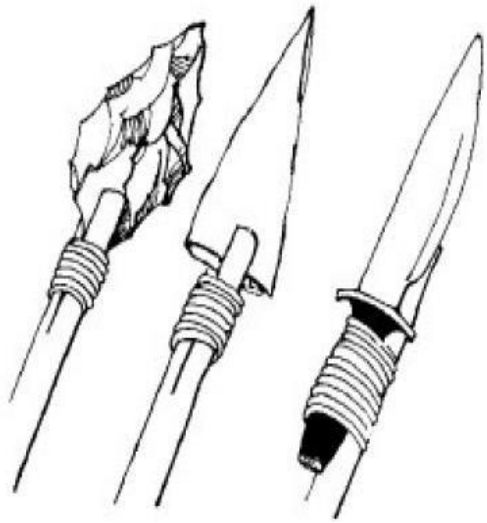
Construccion básica de algunas armas

Armas diversas hechas de la naturaleza

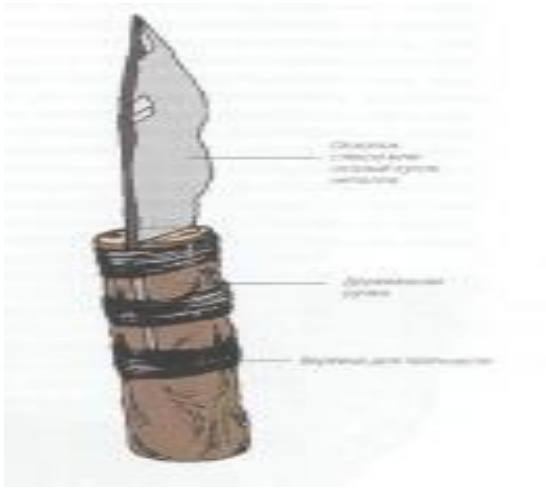
Construcción de lanzas con piedras

Trabajar la piedra

Tipos de lanzas con diferentes materiales como madera



Piedra, metal y cuchillo



Vidrio

Combate Diurno y nocturno

Técnicas Ninjutsu.

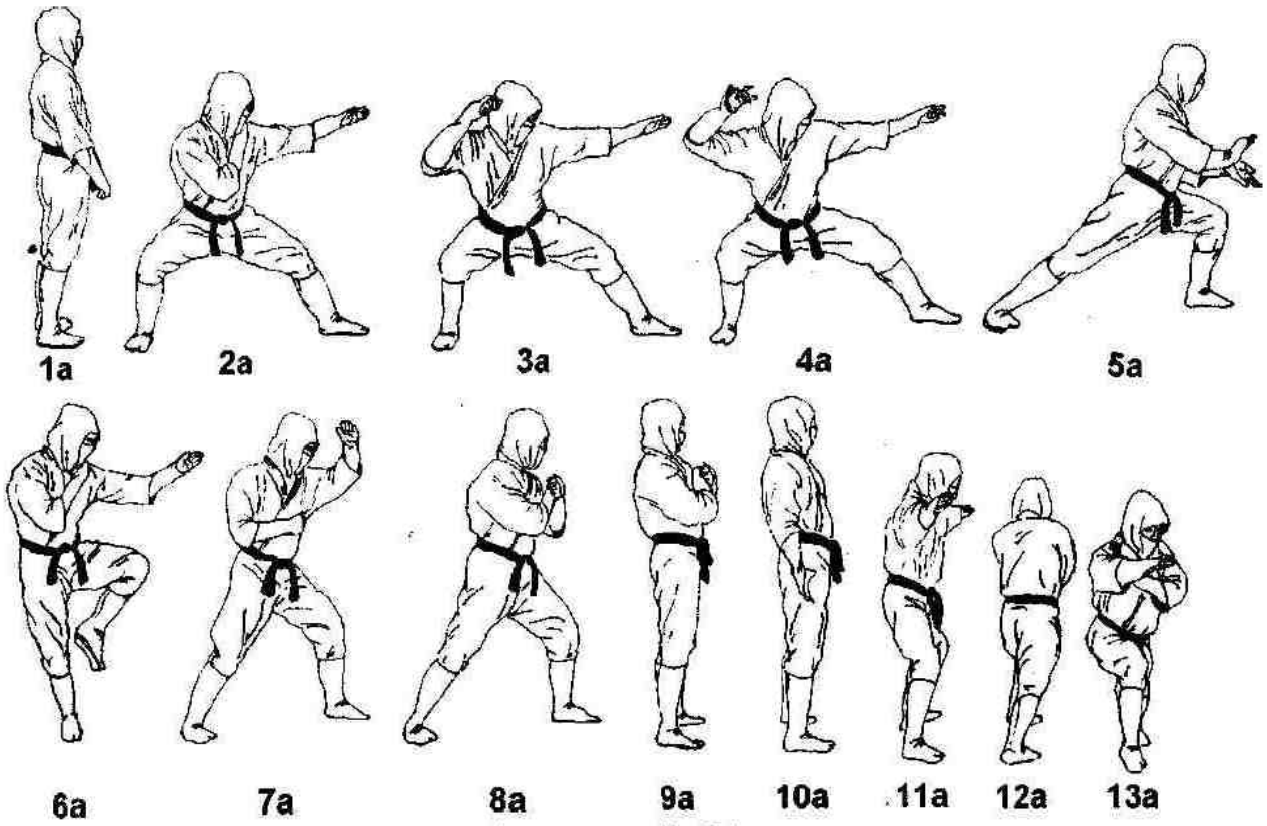
Llevar un compañero al hombro en distancias

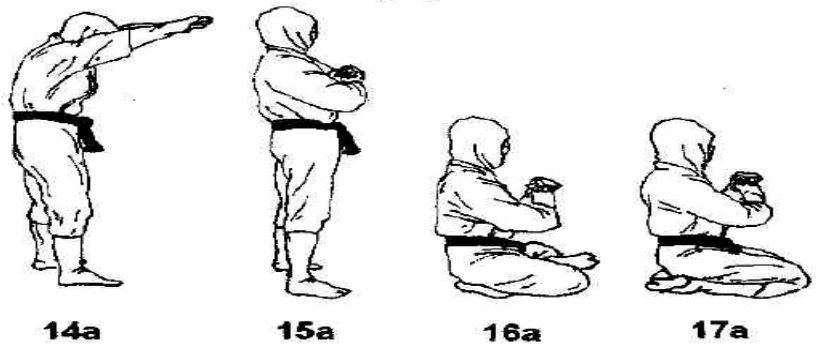
Armas flexibles

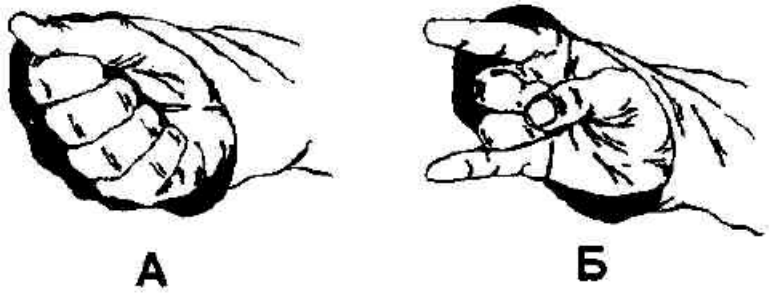
Cargar en grupo a un compañero en distancias

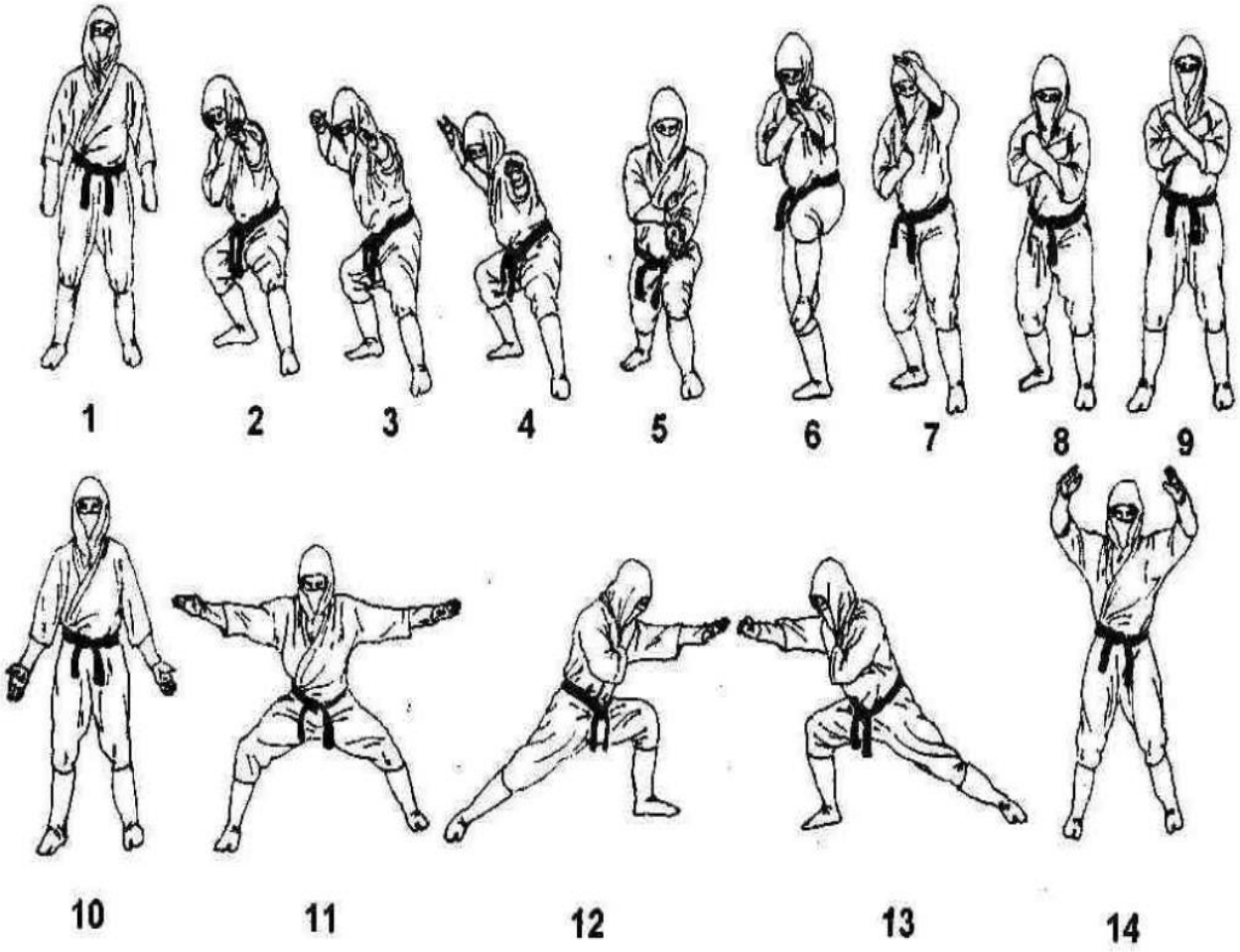
Usando compañeros como escala humana

Ejercicios en solitario o en grupo N°1

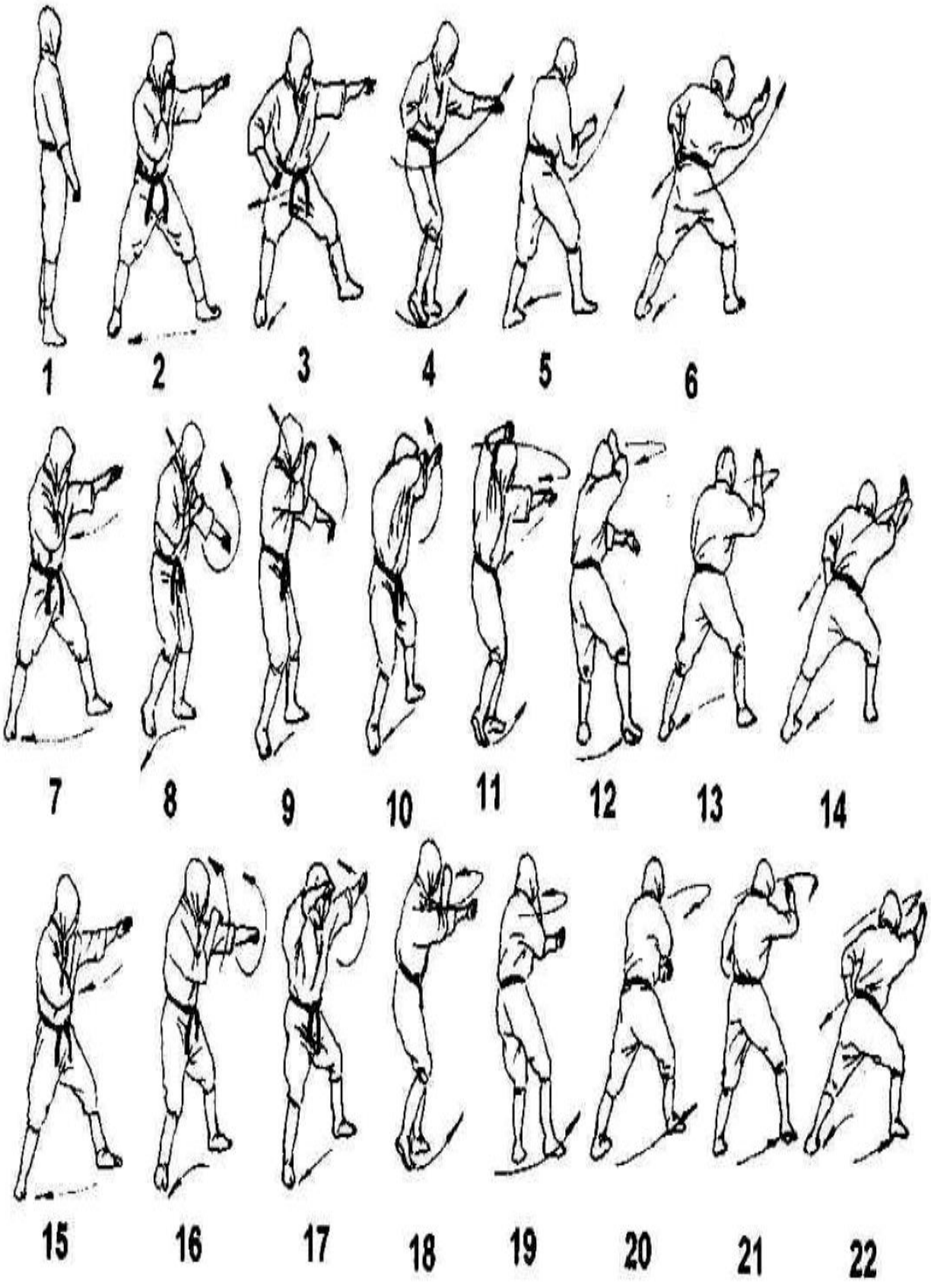


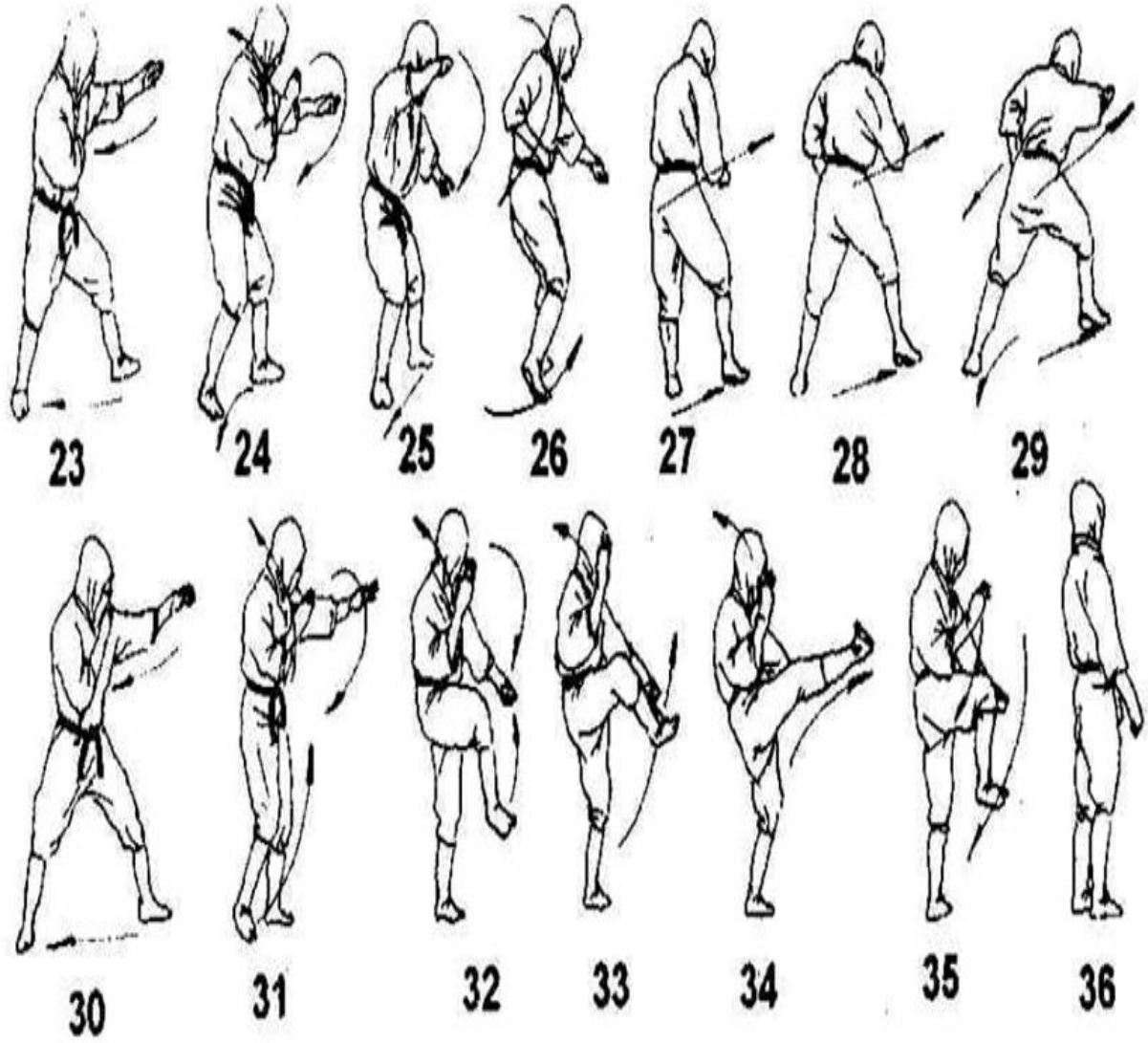


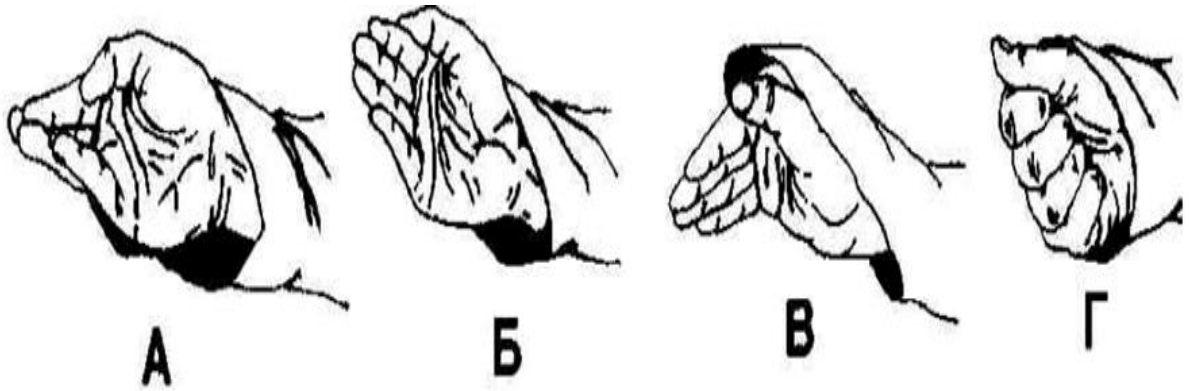


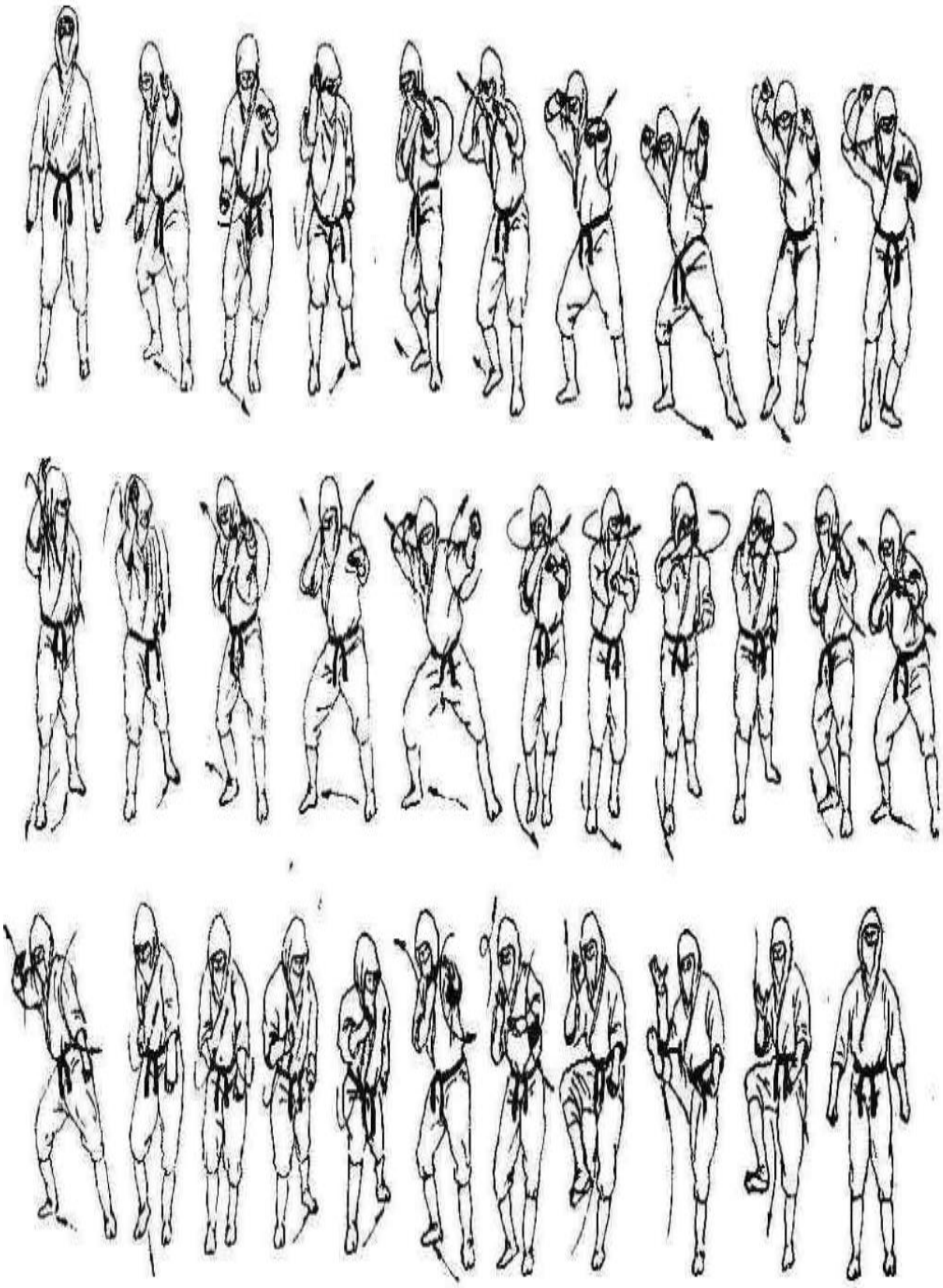

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17

Ejercicios en solitario o en grupo N°2




23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36


А
Б
В
Г



Cruzar un rio o canal por una cuerda

Pasar por la cuerda.

Diferentes utilidades

Diferentes formas de cruzar la cuerda

Cruzar en tirolesa

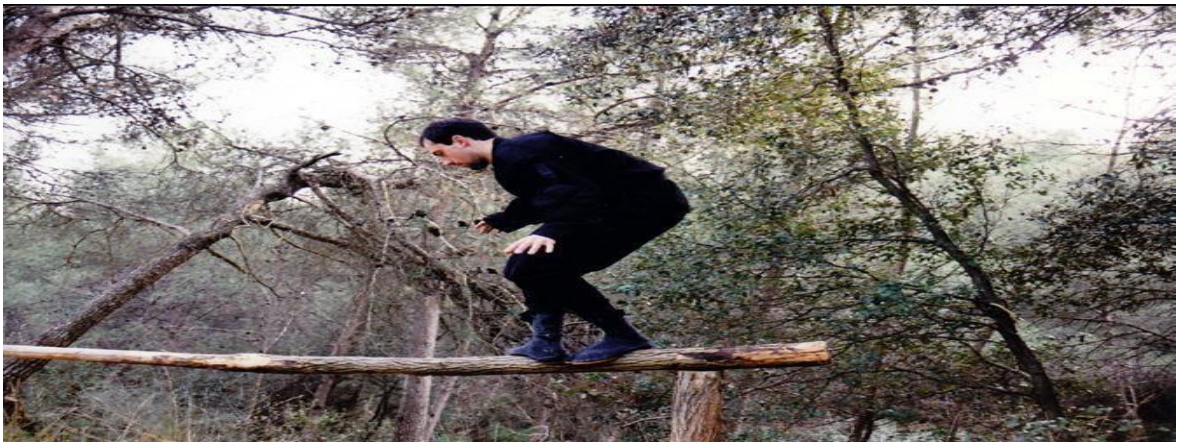
Tirolina

Golpear arboles con el puño, el canto o el antebrazo como ejercicio de endurecimiento

Subir arboles uno de los ejercicios mas usados en un gotonpo

Equilibrio

Los arboles nos prestan mucha ayuda en cuanto a los ejercicios en la naturaleza



Equilibrio

Endurecimiento

Resistencia

Carrera con un tronco, fomentar la competitividad.

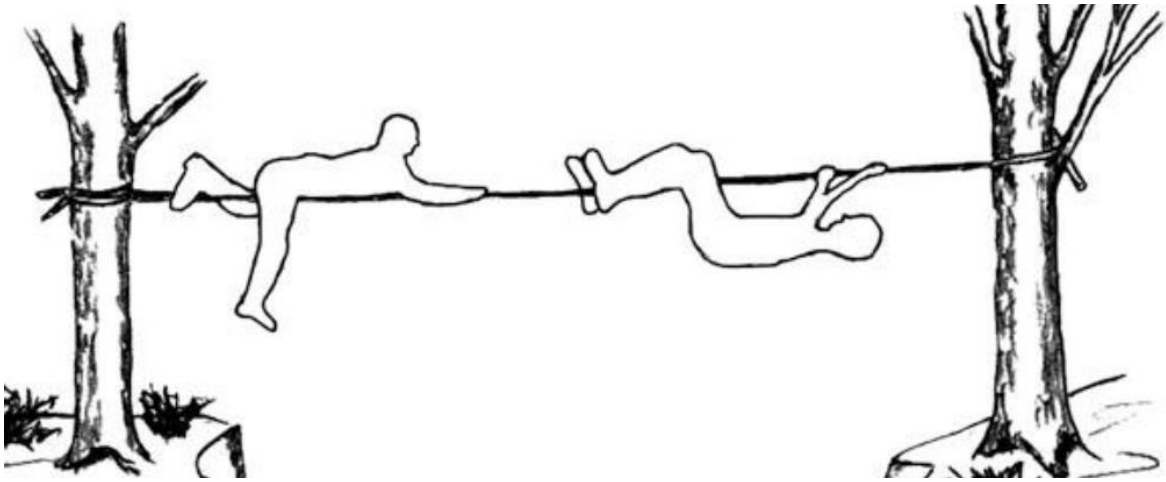
Ejercicio de resistencia entre dos arboles.

Boca abajo con las piernas sujetas a una rama apuntar con shuriken o arco, ballesta un blanco.

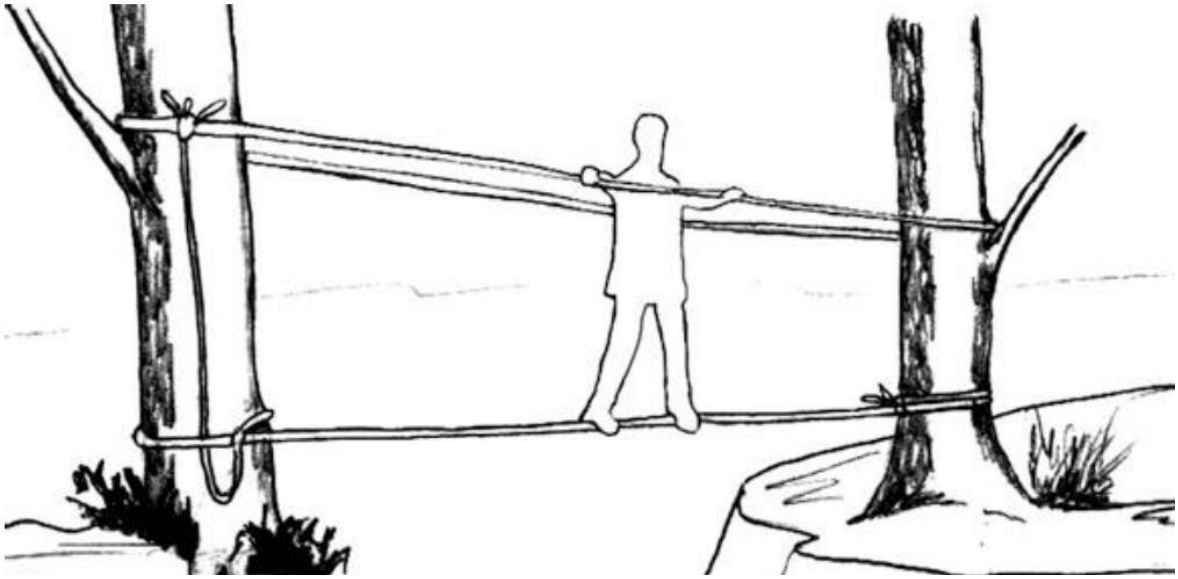
Arboles usados para: escalar, espiar, atacar, escondite y escape.

Huida por medio del Cruce de soga

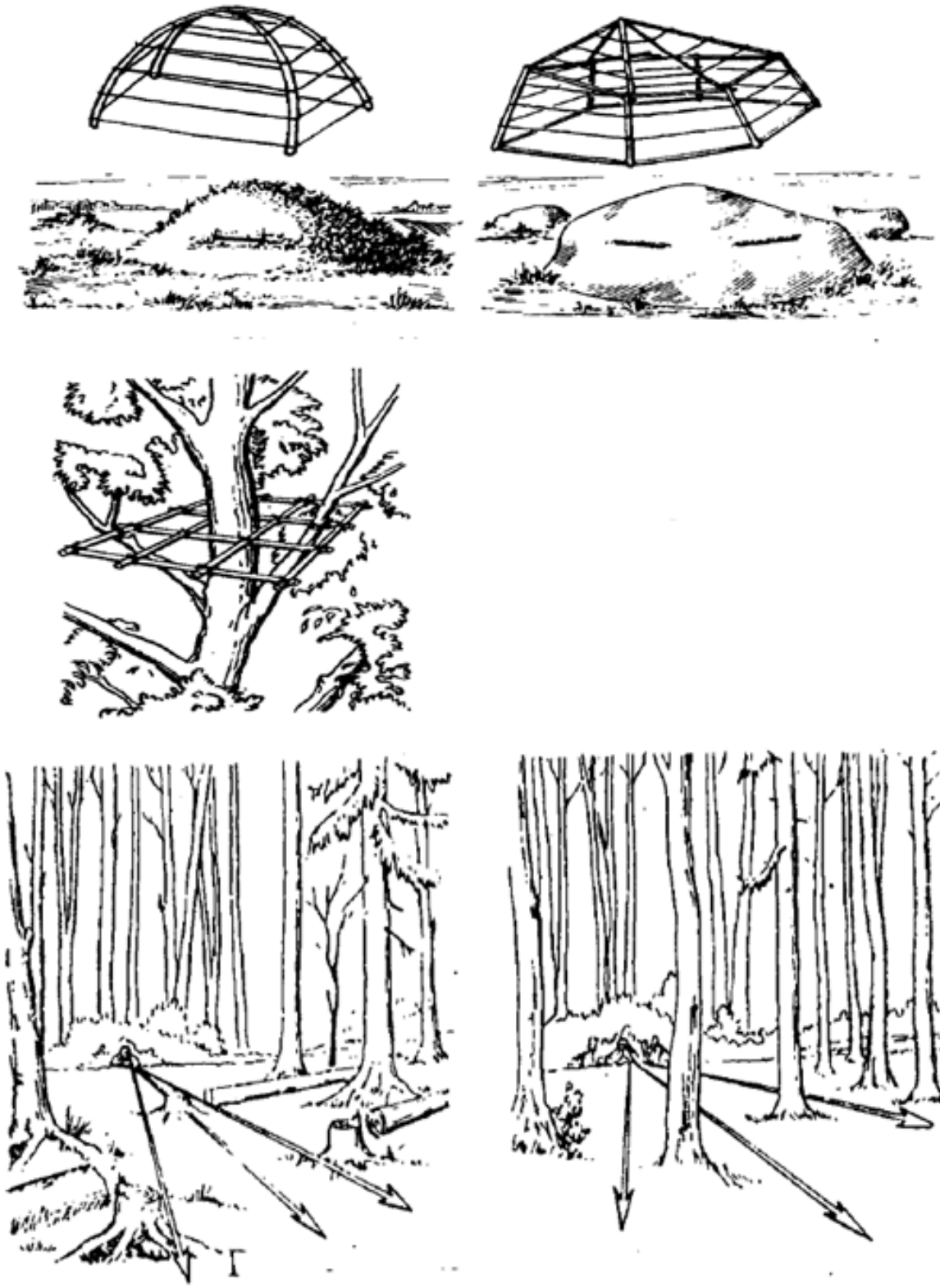
Escondido en un árbol, con un arma llamada Kagi Nawa ‹cuerda con gancho›. Note que estos objetos, no son usados únicamente como armas sino también como herramientas para la supervivencia.»



Cruzar arboles

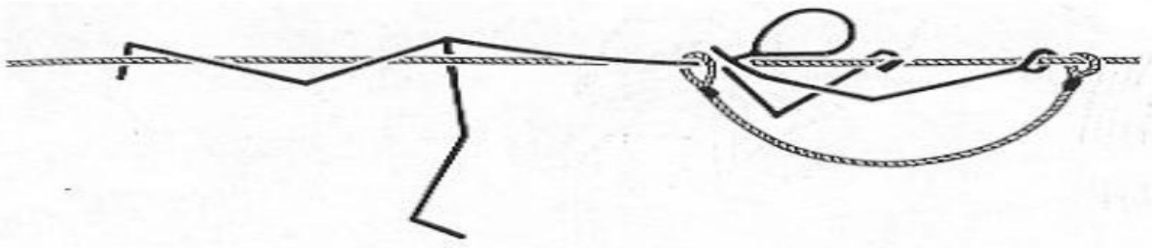


Árbol como escondite, observación y ataque



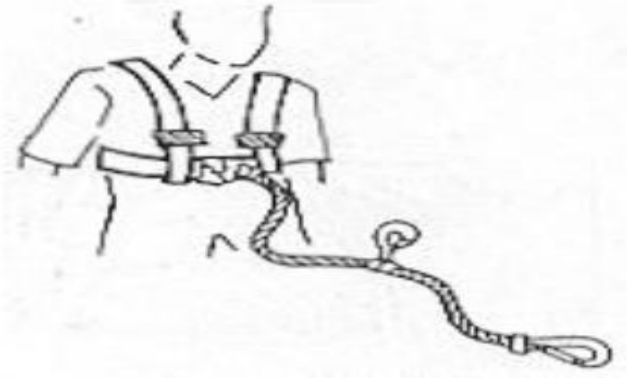
Plataforma de observación desde un terreno estratégico. Plataforma de observación en un árbol

Tomando una posición de tiro en un árbol.

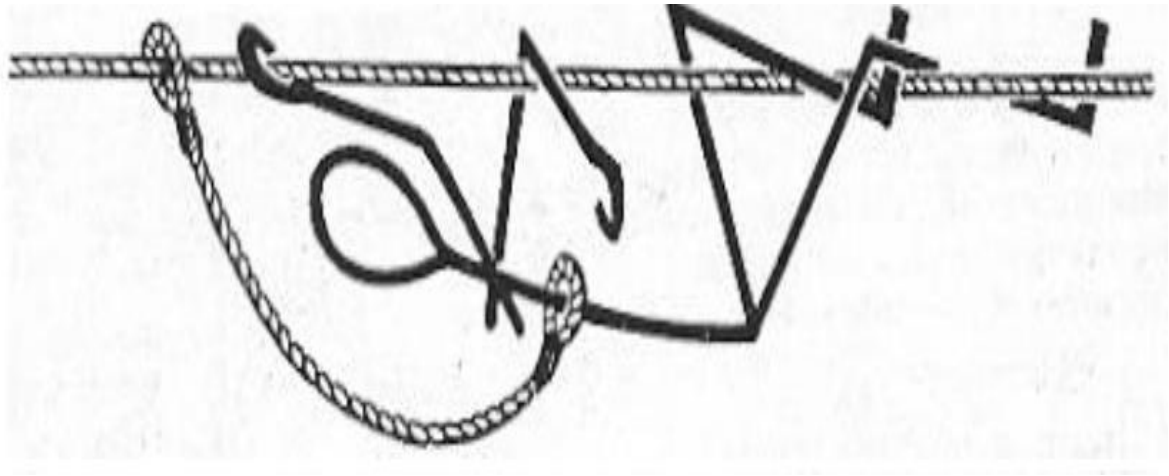


Paso de Soldado

El paso de soldado se practica a pequeña altura. Se cuelga uno encima de la cuerda y se dobla una pierna. La otra pierna queda colgando y sirve de balancín para guardar el equilibrio; el cuerpo se centra en dirección de la cuerda para librar el descanso de las costillas sobre la misma, debido a que fácilmente se lastiman. Se tira hacia adelante con las manos y sorpresivamente esta acción es fácil y sencilla.

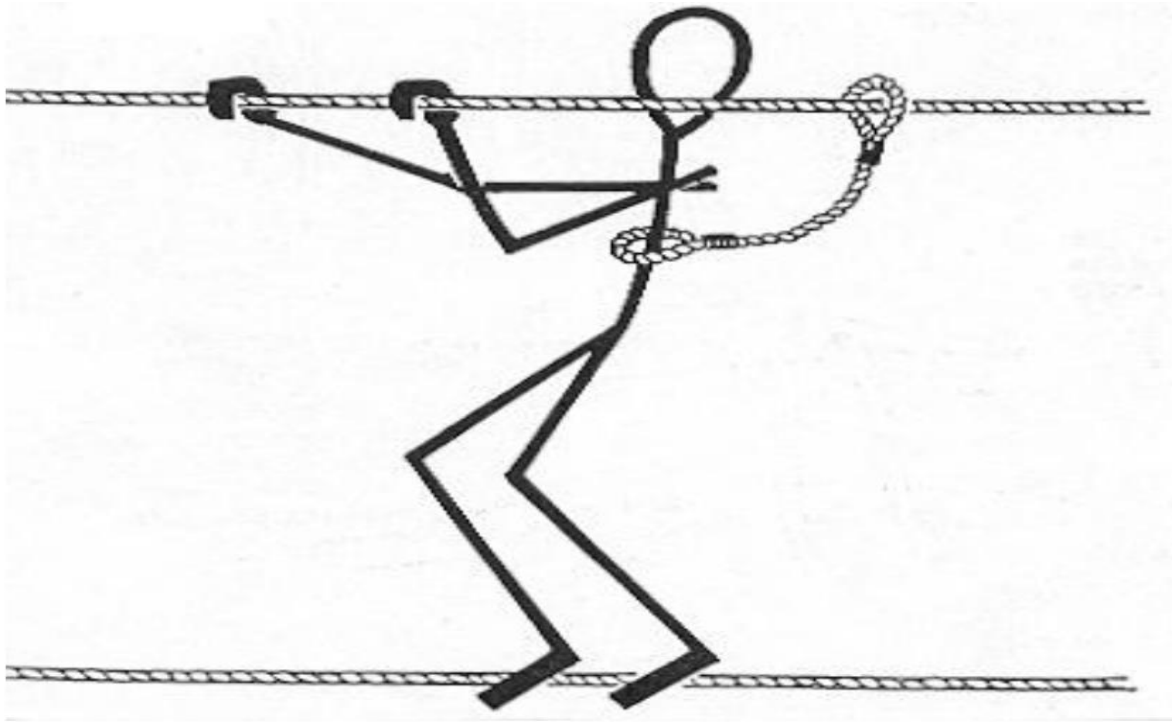


Arnés de pecho



Paso del Perezoso

Trenzadas las pernas entre la cuerda, se tira con la manos hacia adelante; el esfuerzo es superior al del "Paso de Soldado" más lento, cansado y en ningún caso se ha de subestimar un arnés para dar protección y seguridad.

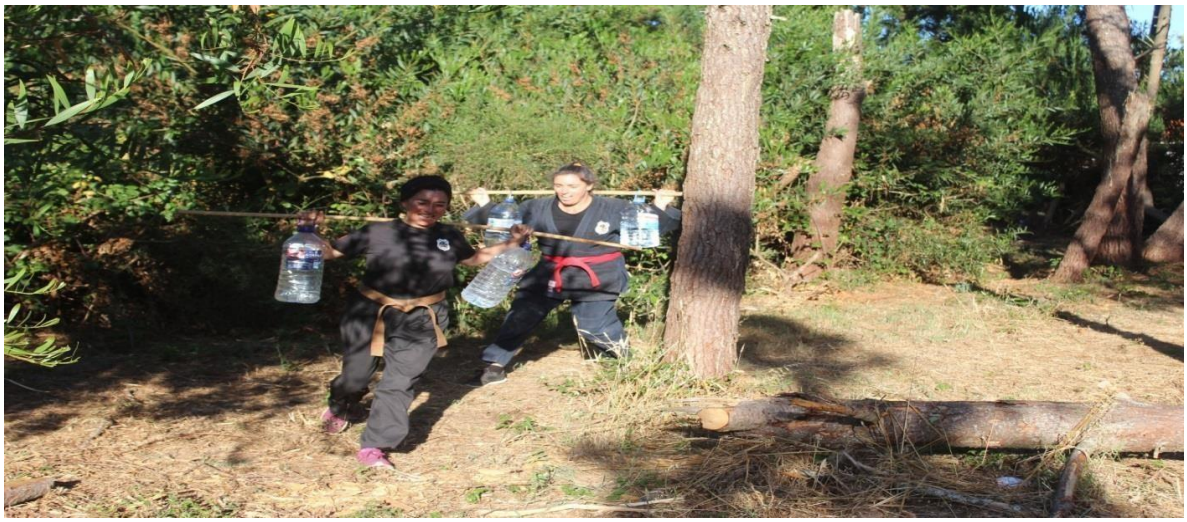


Paso a dos cuerdas

El paso a dos cuerdas también se practica a paca altura, y cuando se adquiere habilidad, la experiencia se fundamenta en no menospreciar la seguridad.

El entrenamiento de los arukis en distancias tanto diurno como nocturno y en las noches con un alumno en seiza con los ojos cerrados para identificar el sonido y al alumno que lo realiza.

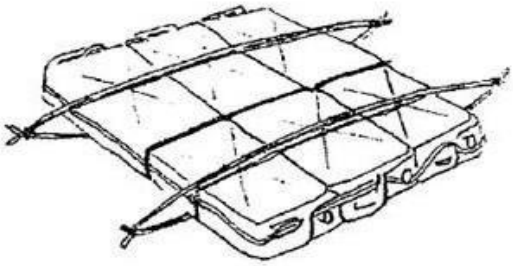
Lanzamiento de Shuriken estos pueden ser de a uno, dos, tres o cuatro a la vez lanzados en dirección al blanco.



Llevando peso en distancias cortas como largas.

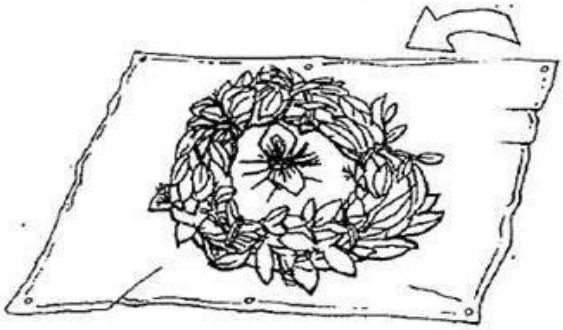
Diferentes embarcaciones (cruce de ríos)

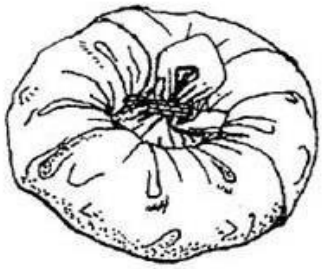
Latas vacías



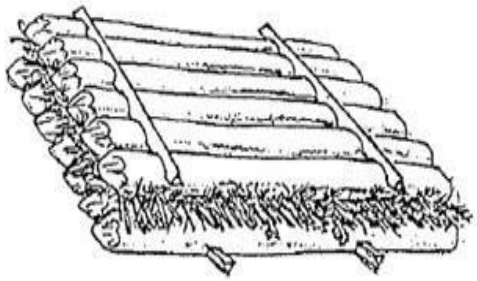
Cantimploras

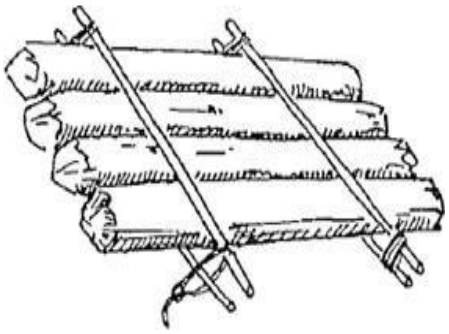
Vegetación seca

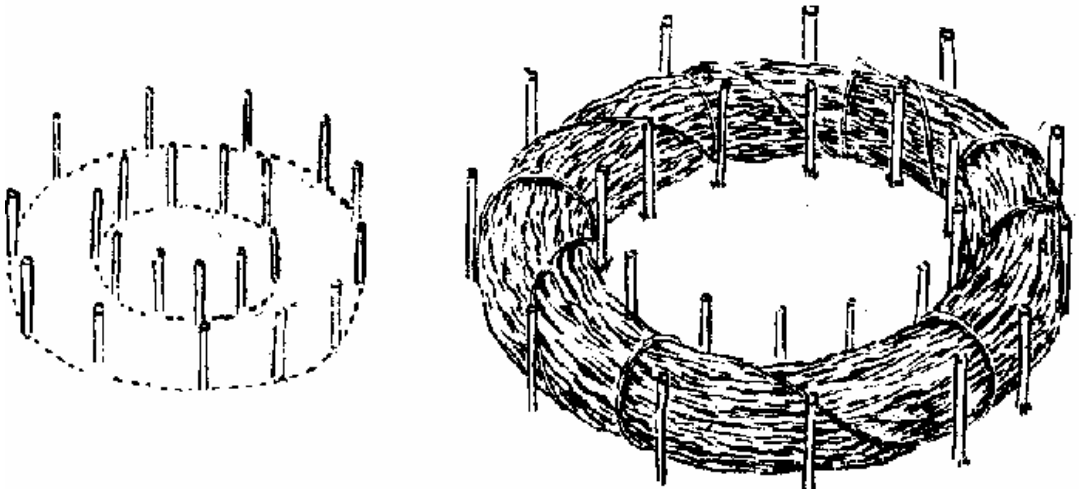




Balsa de trocos

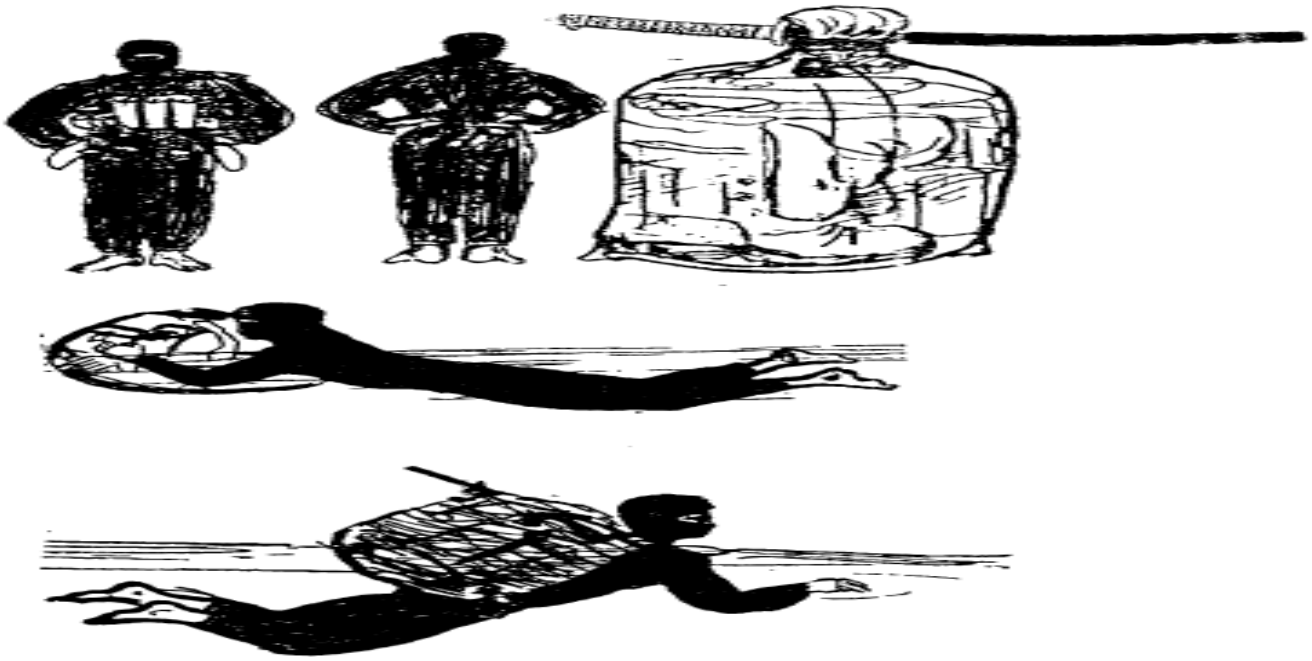




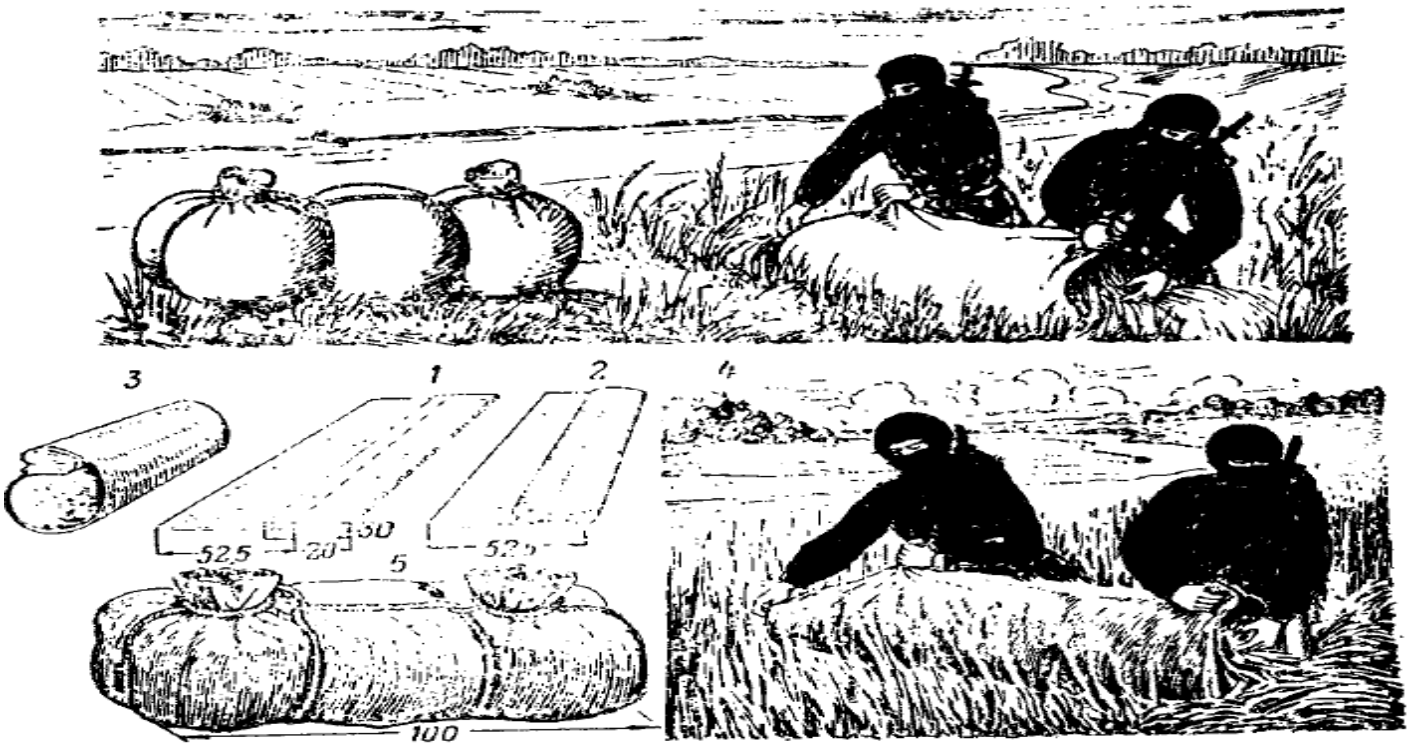


Hacer un flotador de ramas

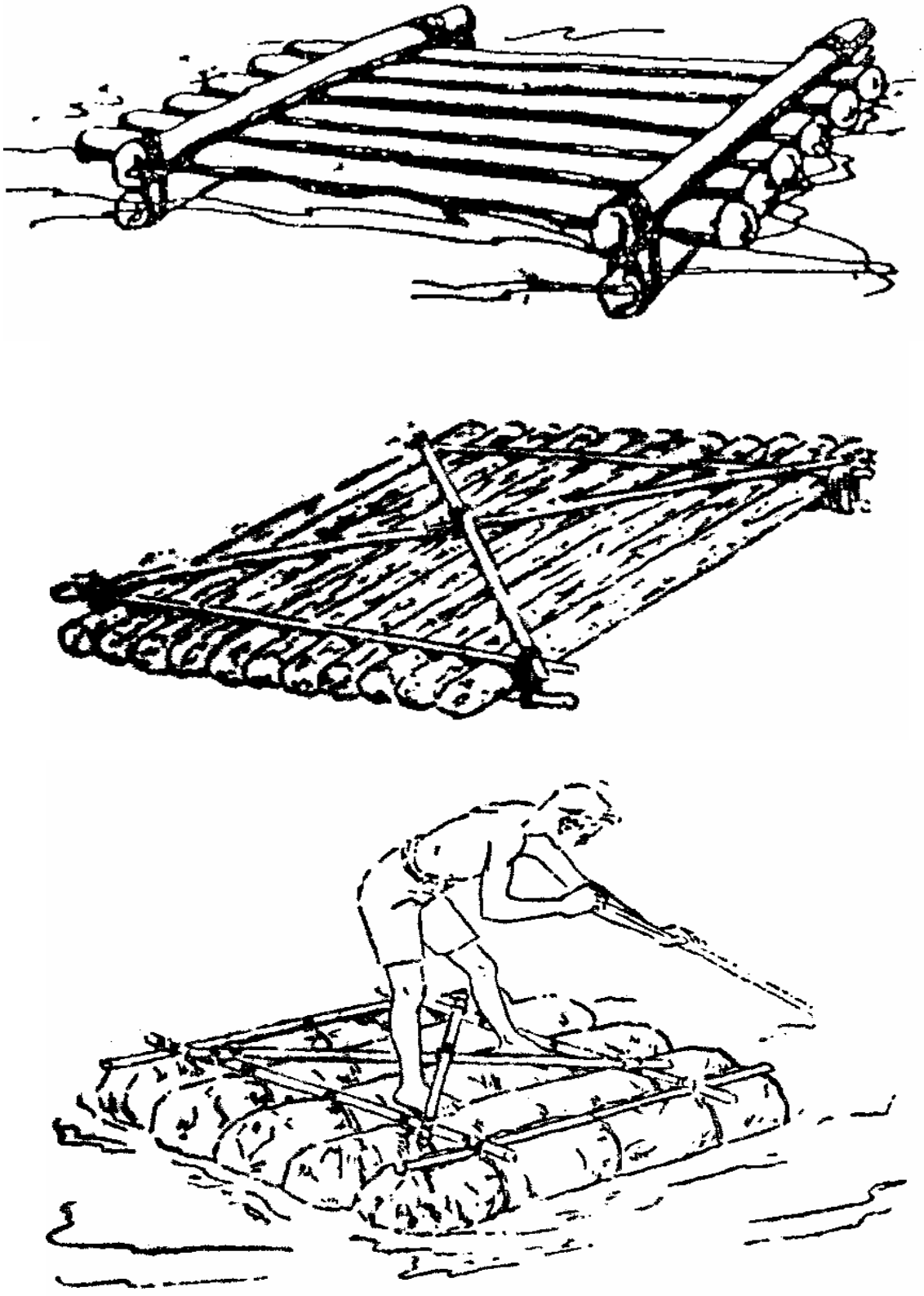
Flotador como bote



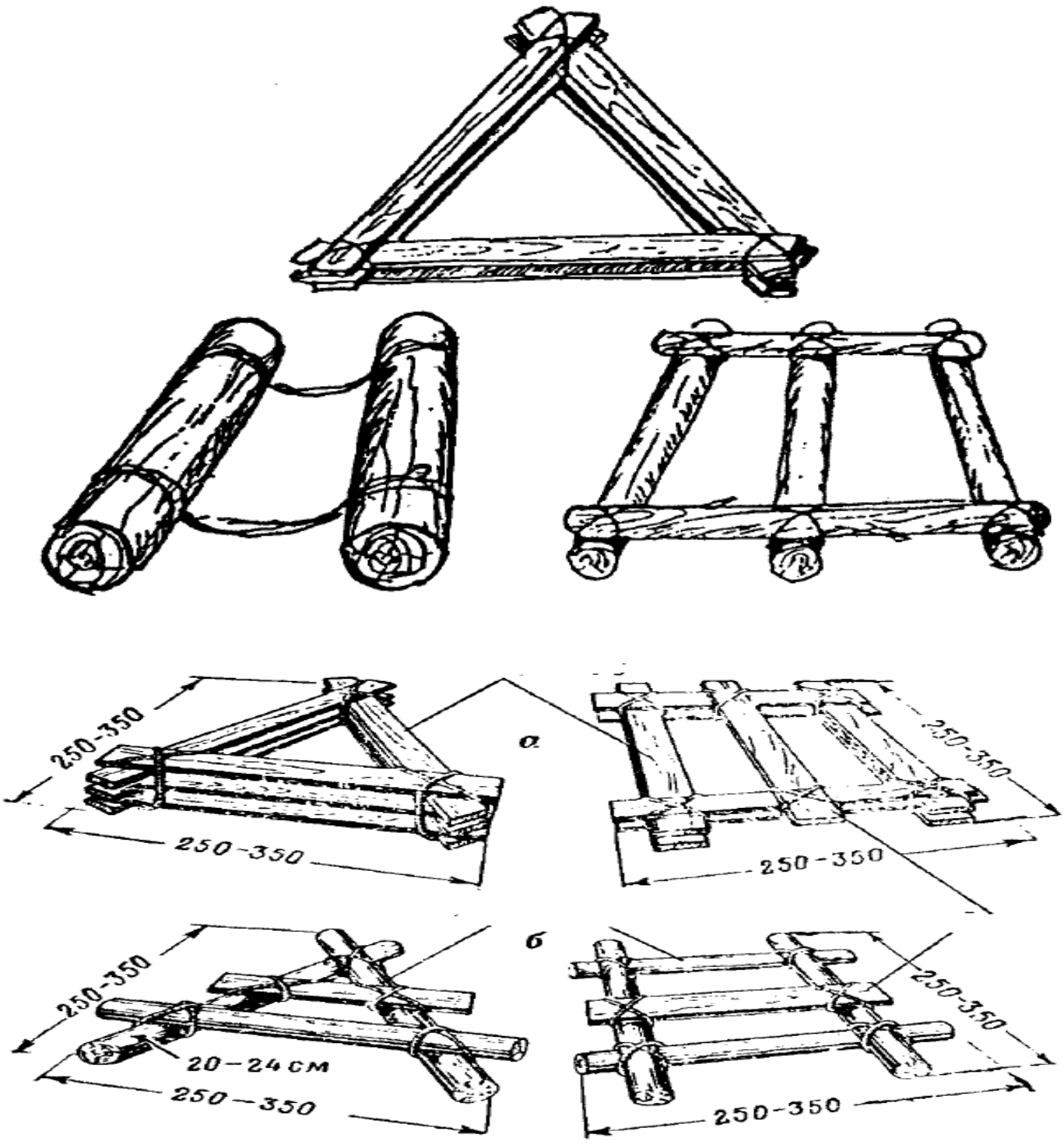
BOLSA DE PLÁSTICO EN PAQUETADA. USO DE BOLSA DE PLÁSTICO EN PAQUETADA PARA NADAR



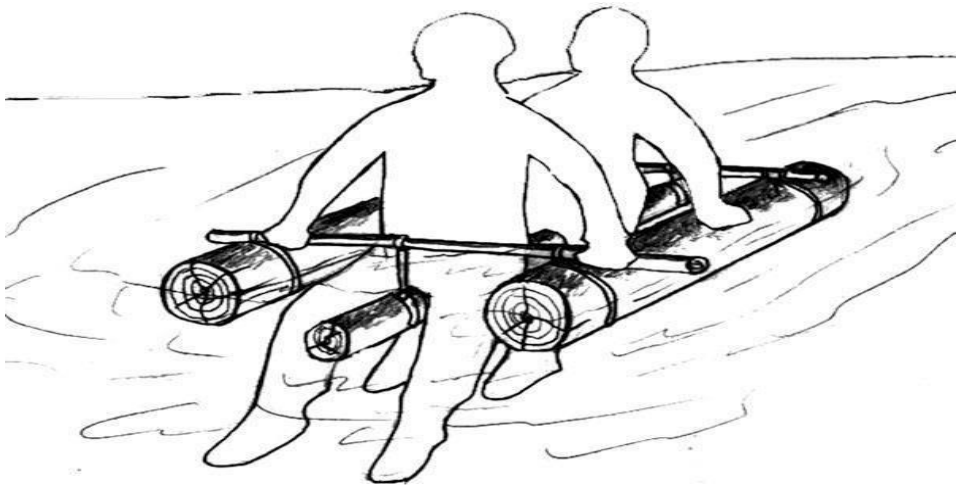
Fabricación de un flotador con un impermeable

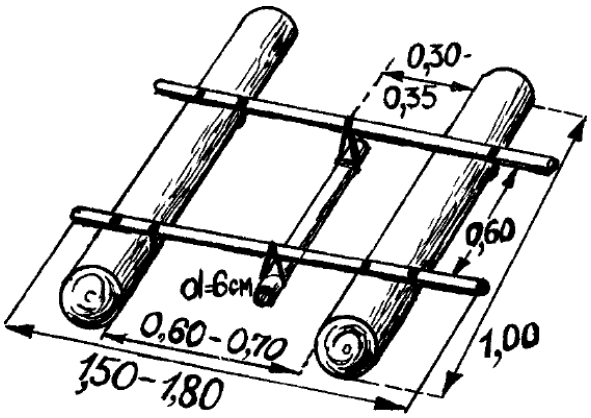


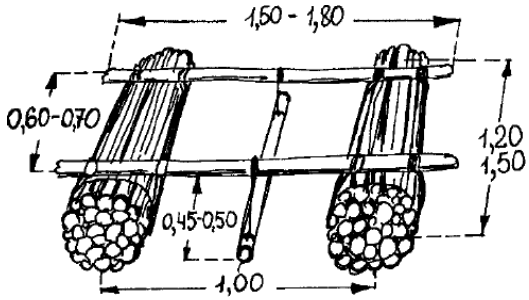
Distintas balsas



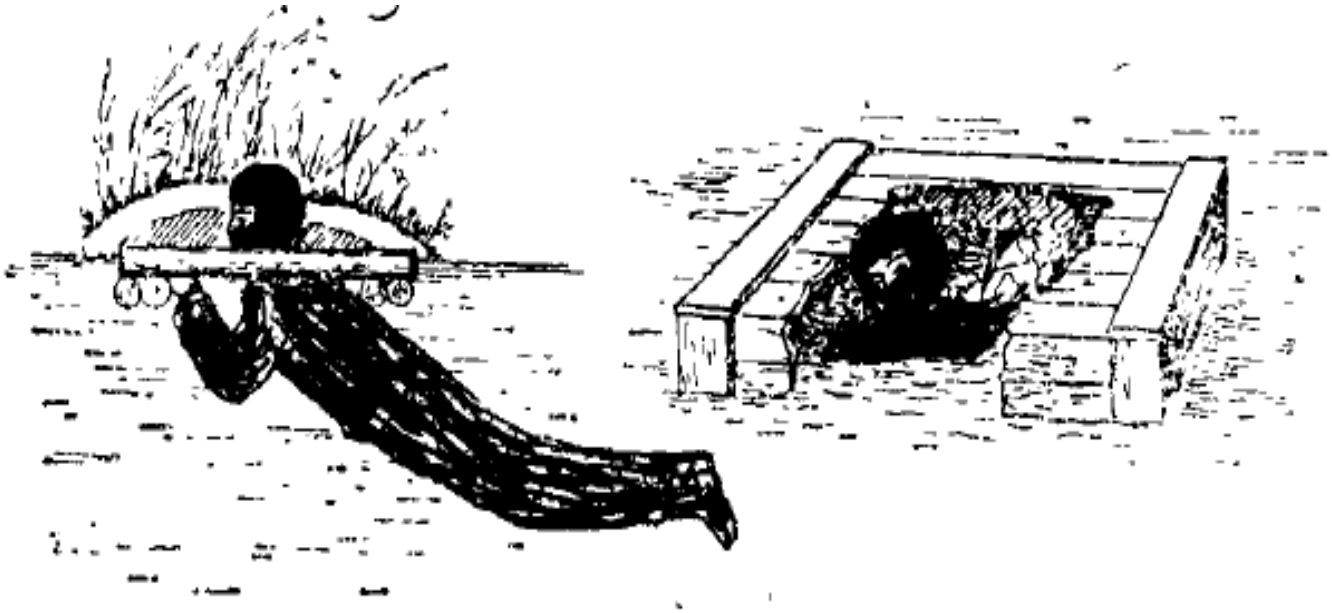
UNA BALSA PEQUEÑA PARA NADADORES DÉBILES - BALSA PARA TRANSPORTAR CARGAS PESADAS





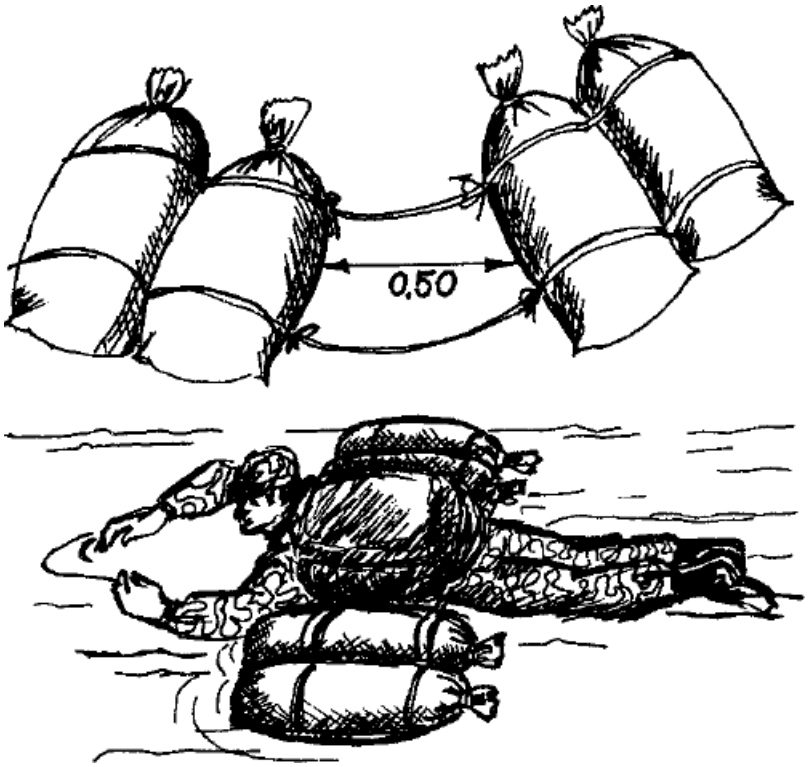


Flotadores improvisados



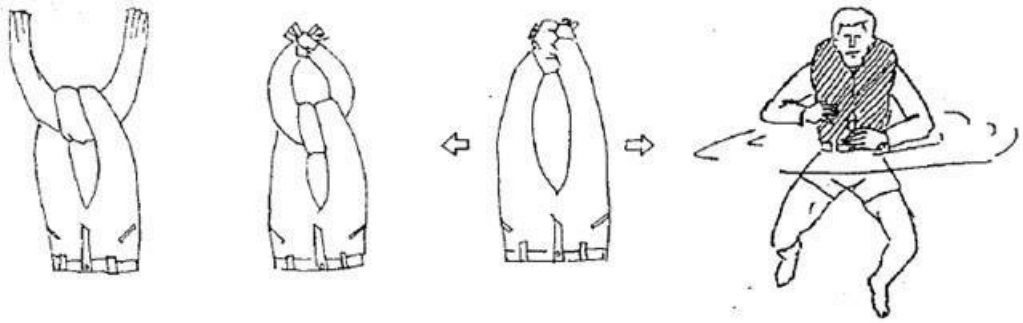
Camuflaje al cruzar un obstáculo de agua nadando.

Cruce oculto a lo largo de la parte inferior



Flotadores improvisados

Salvavidas chaleco



Salvavidas de jean

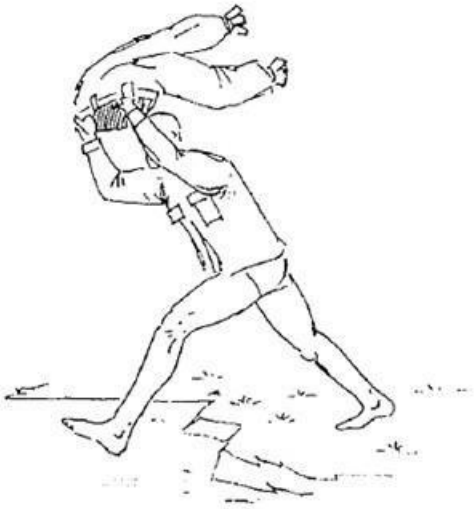
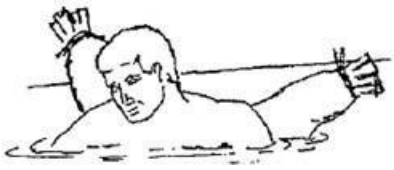
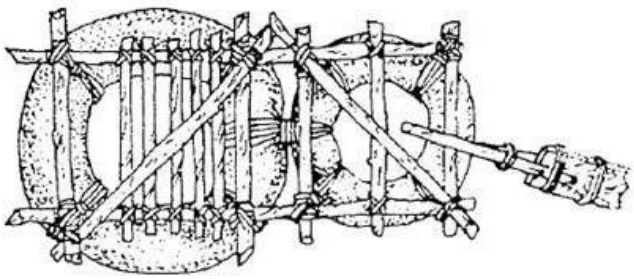


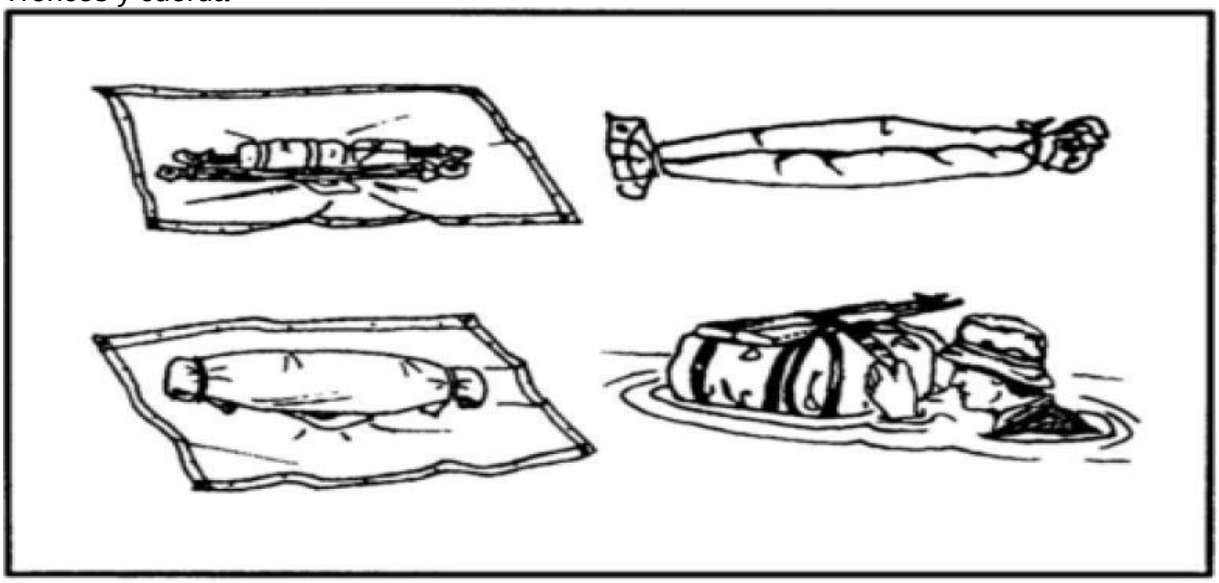
Figura 62-b



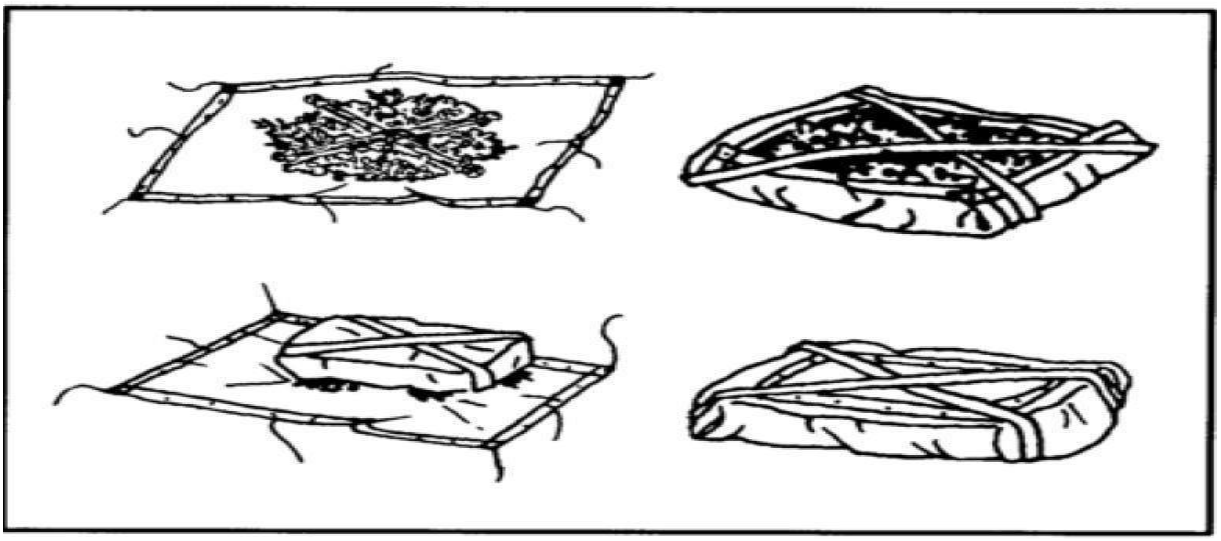
De cámaras y ramas



Troncos y cuerda



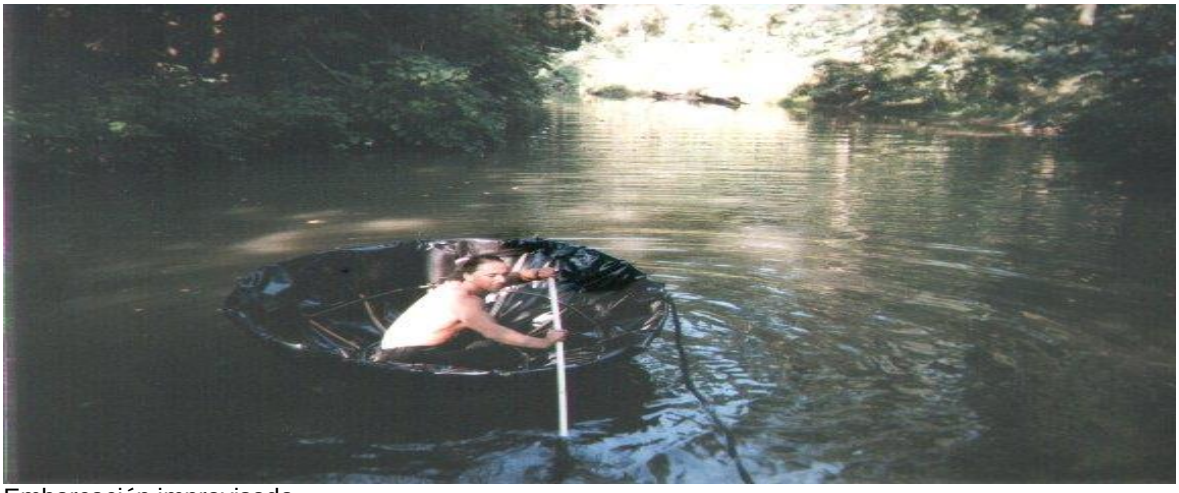
Equipo en poncho o ramas y plástico



Respiración por un tubo o

Snorkel

«Estos [arriba] son alumnos escondidos en el agua, respirando mediante un tubo, bambú o la Saya del ninja to.»



Embarcación improvisada

Diferentes embarcaciones

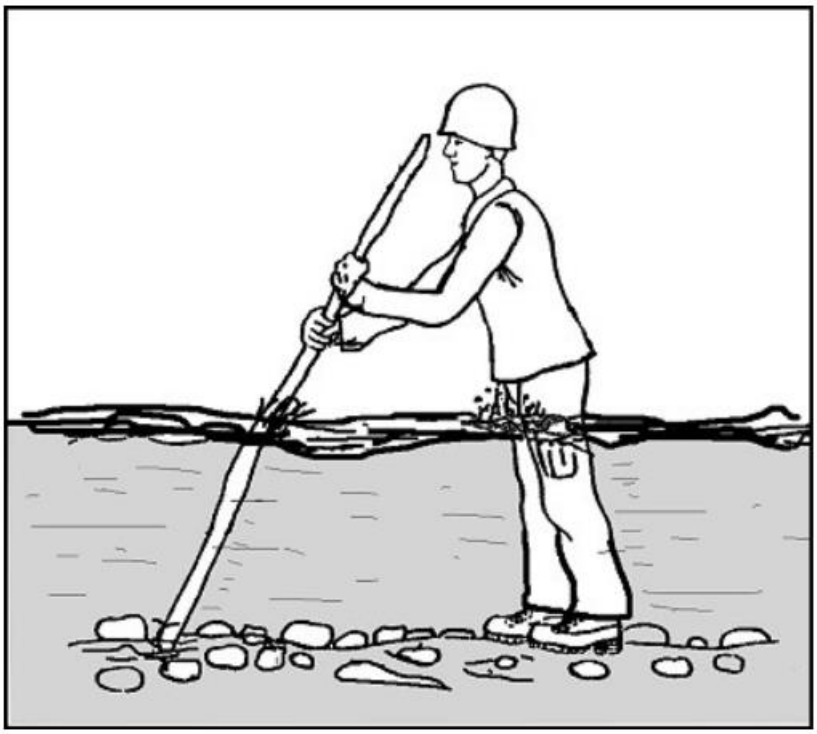
Embarcación ninja unida en cuatro partes

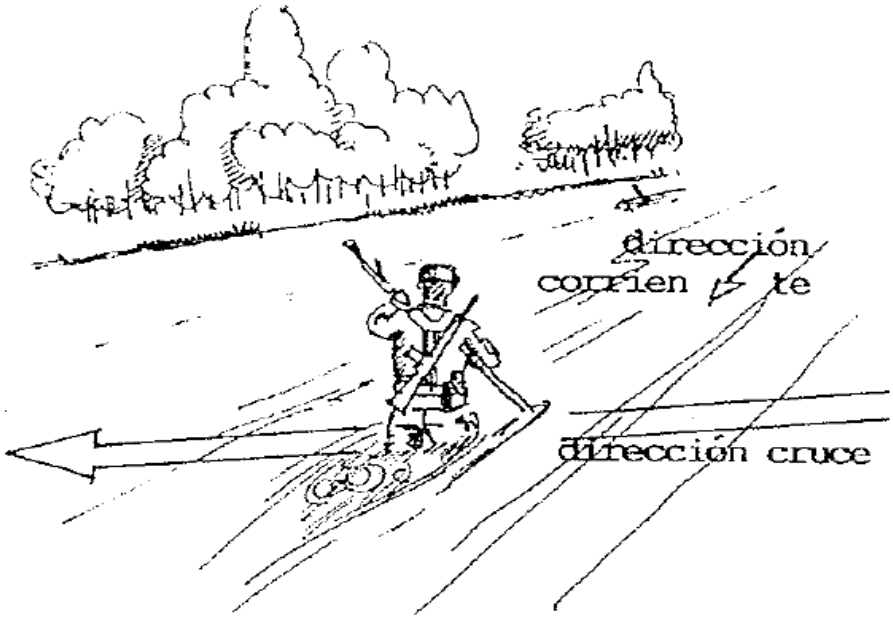
Cruce de río.

Combate en el agua y natación silenciosa

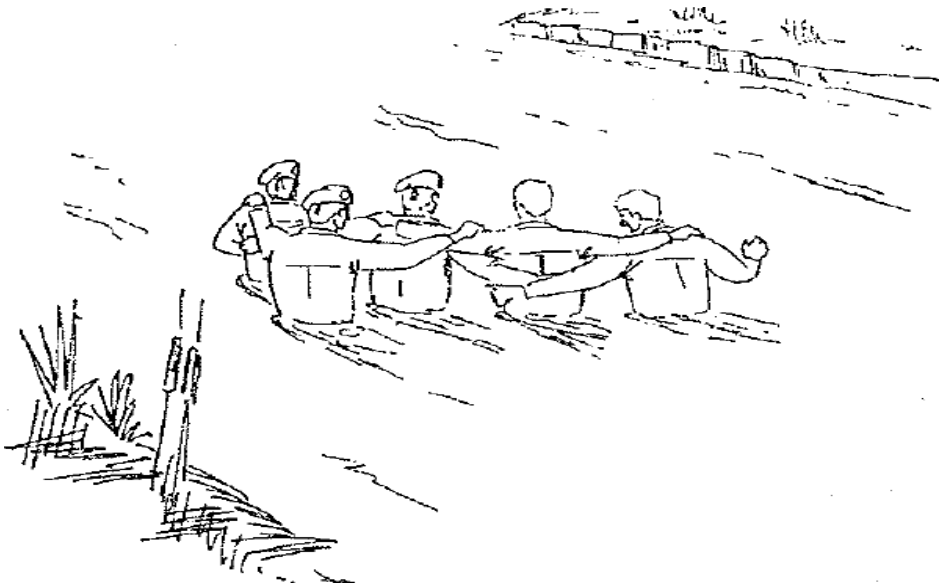
Vadeo

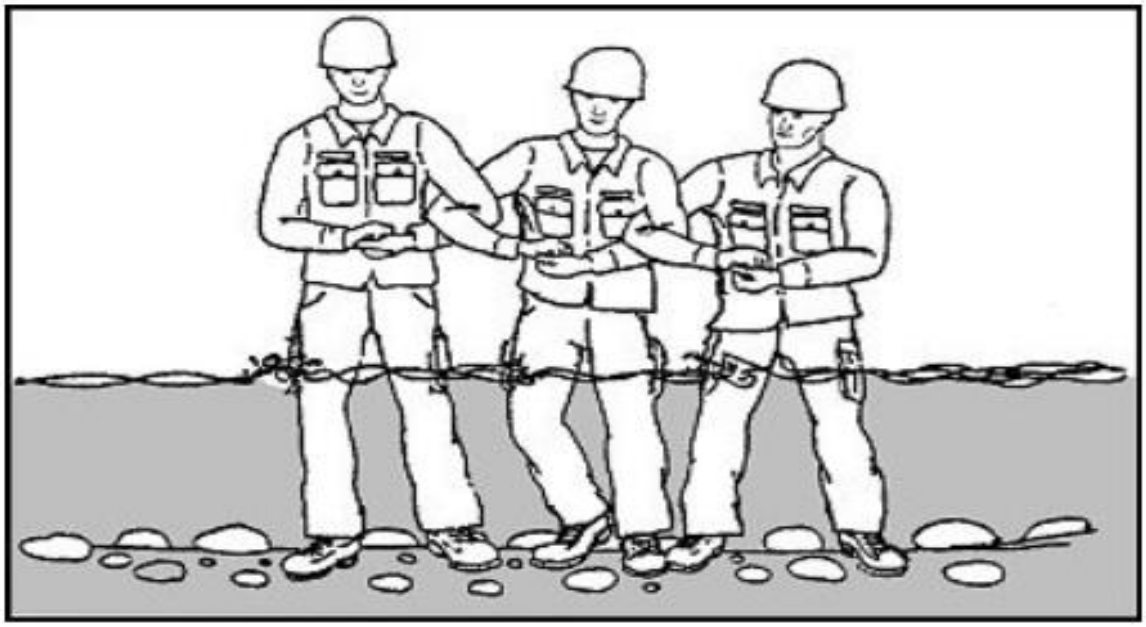
Técnica de San Cristóbal.





Cadena Humana





Lazo con cuerda de seguridad

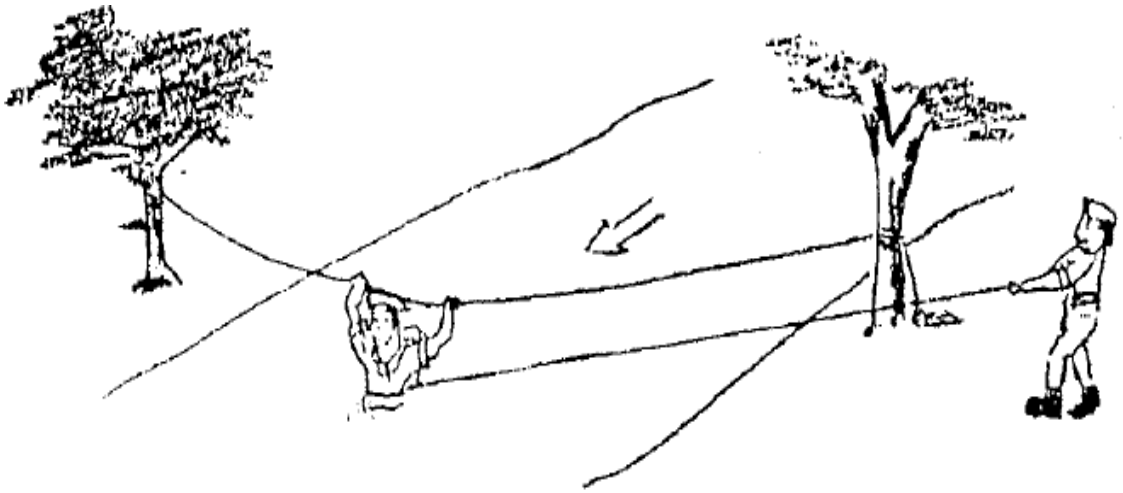
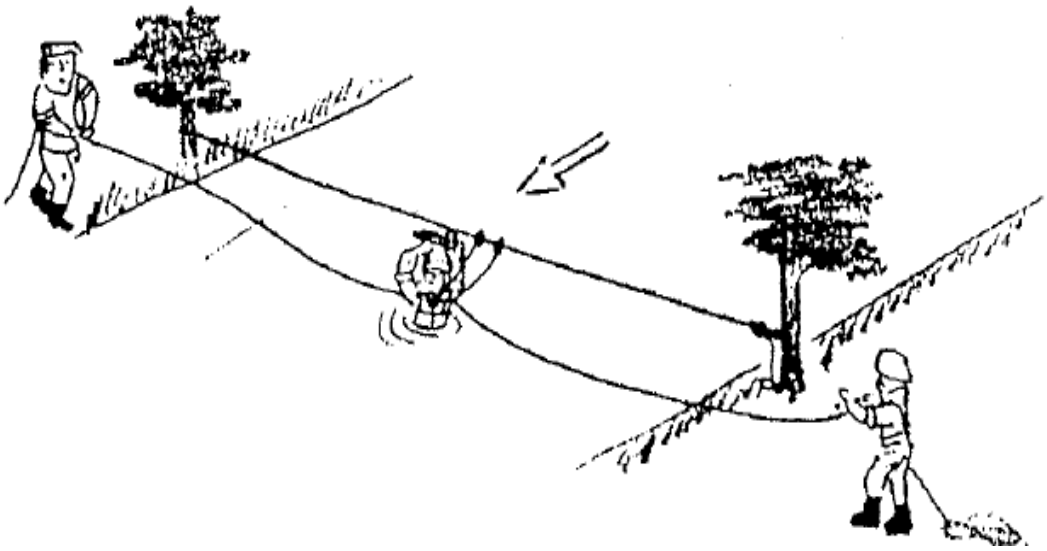
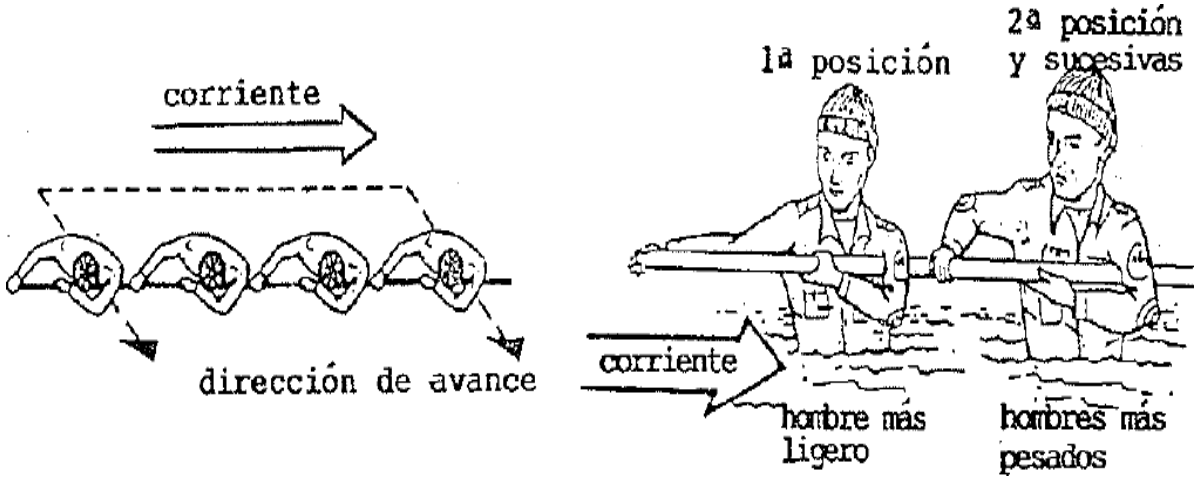


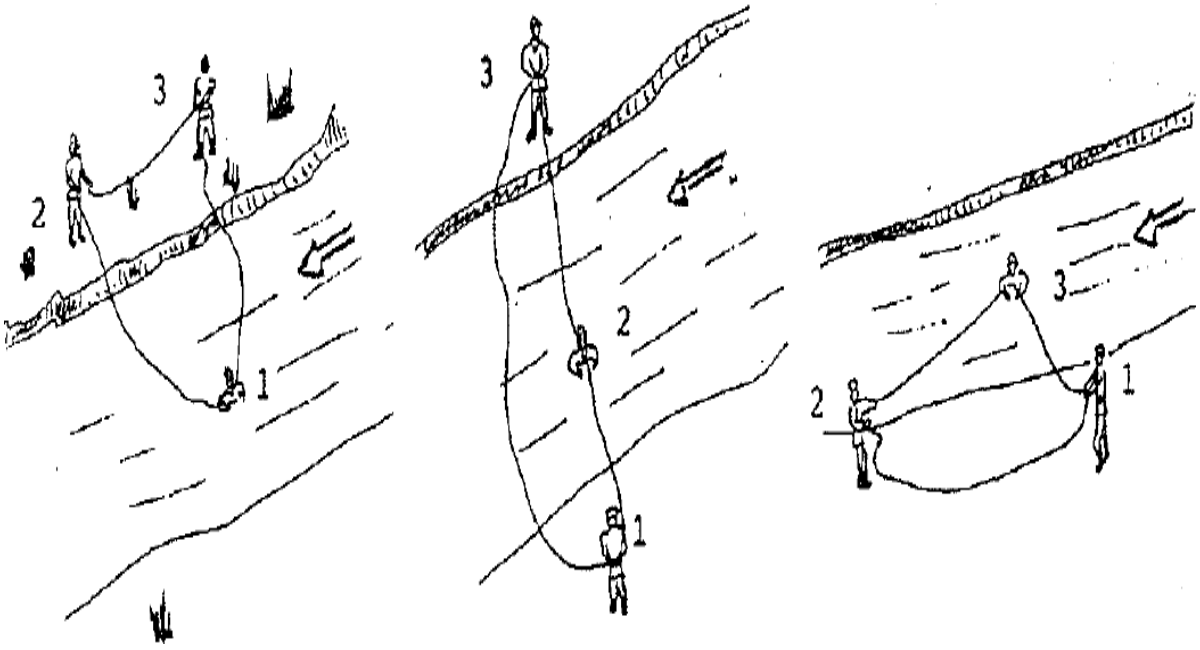
Figura 57-a

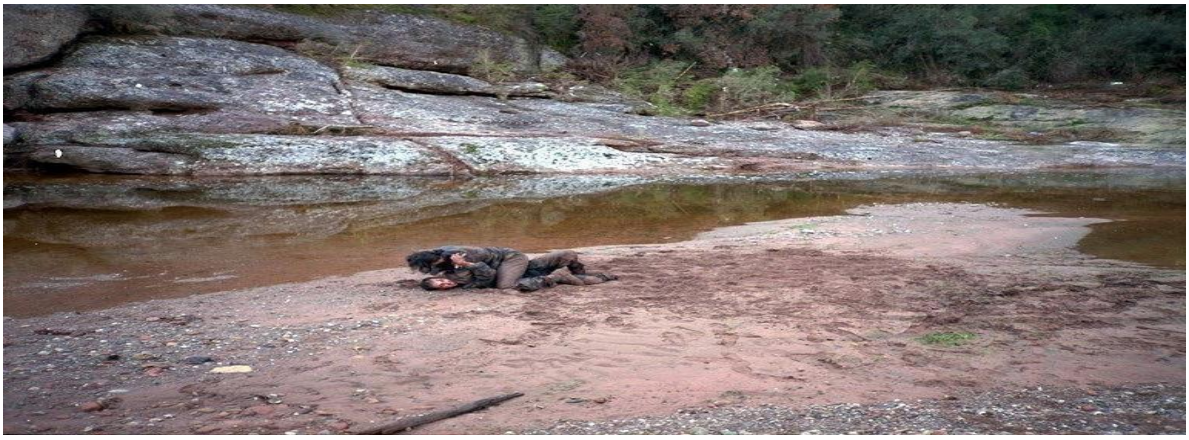


Hombres se apoyan en una pértiga



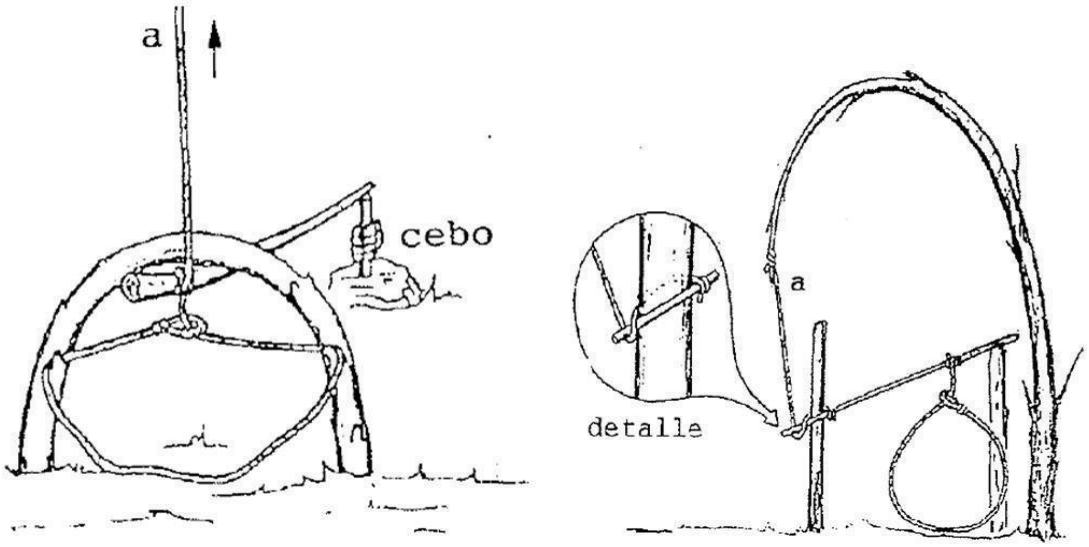
Paso con cuerda cerrada

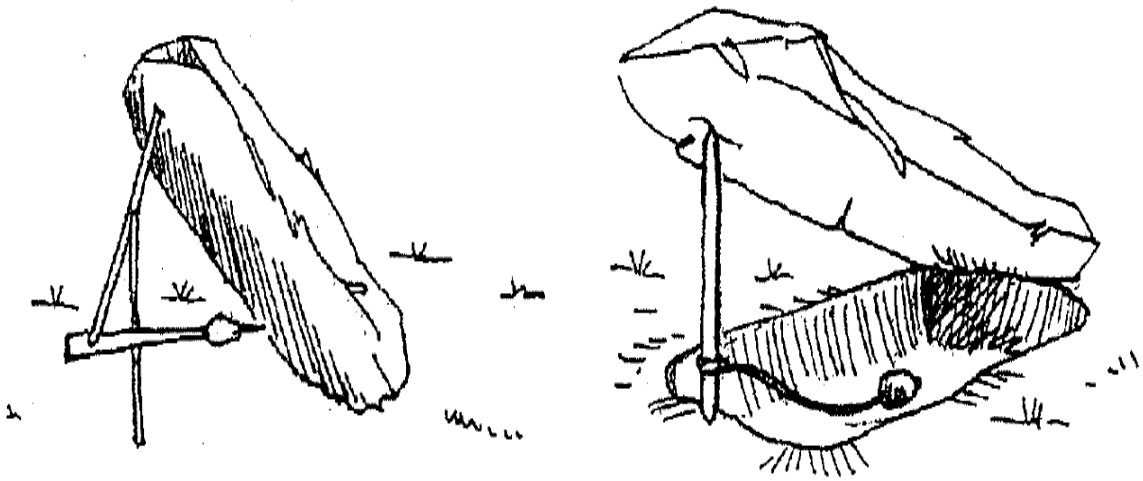




Combate de arena también en barro.

Trampas para animales.





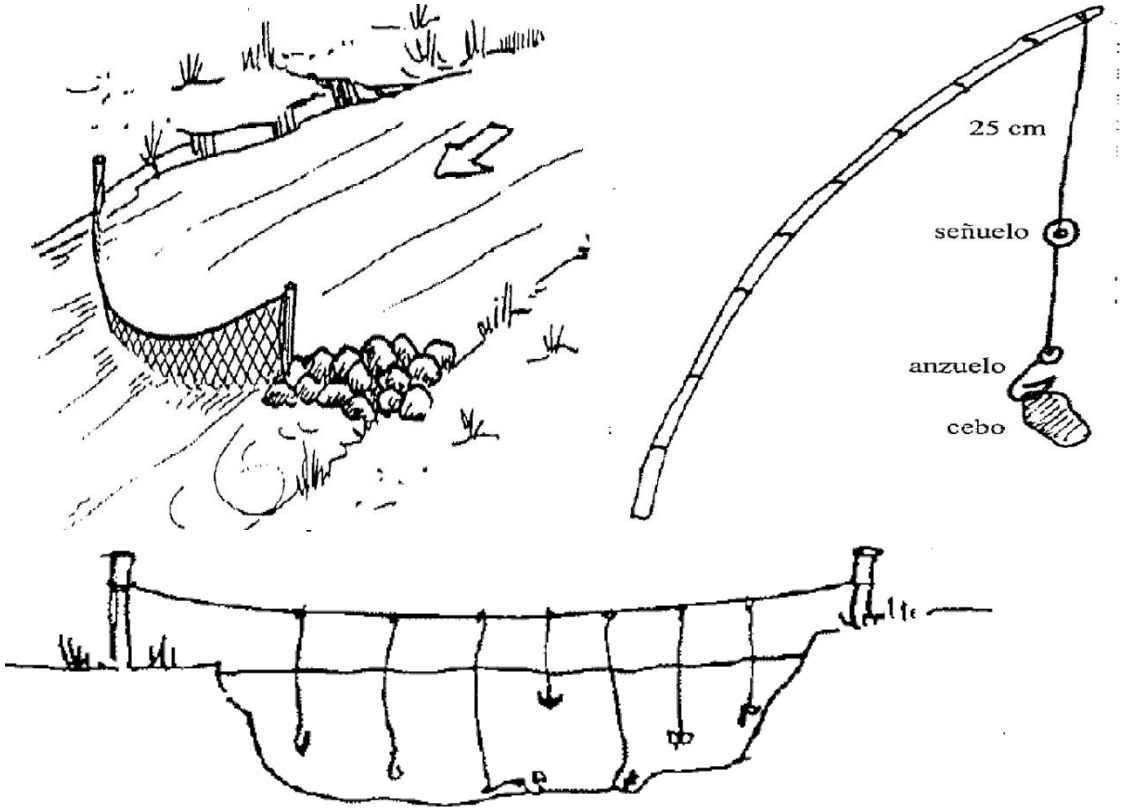
* Monjes **Yamabushis** del **Shugendo** adoradores del respeto y secretos de la naturaleza predecesores del **shinobi**.

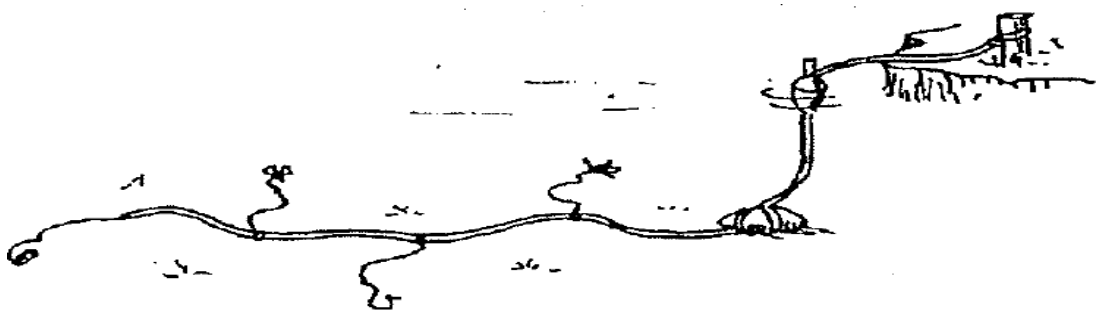
Nota: El respeto hacia la fauna y flora o sea la naturaleza en toda su magnitud debe ser respetada por el **Shinobi** que tiene como base el **Shugendo***. (Arriba)

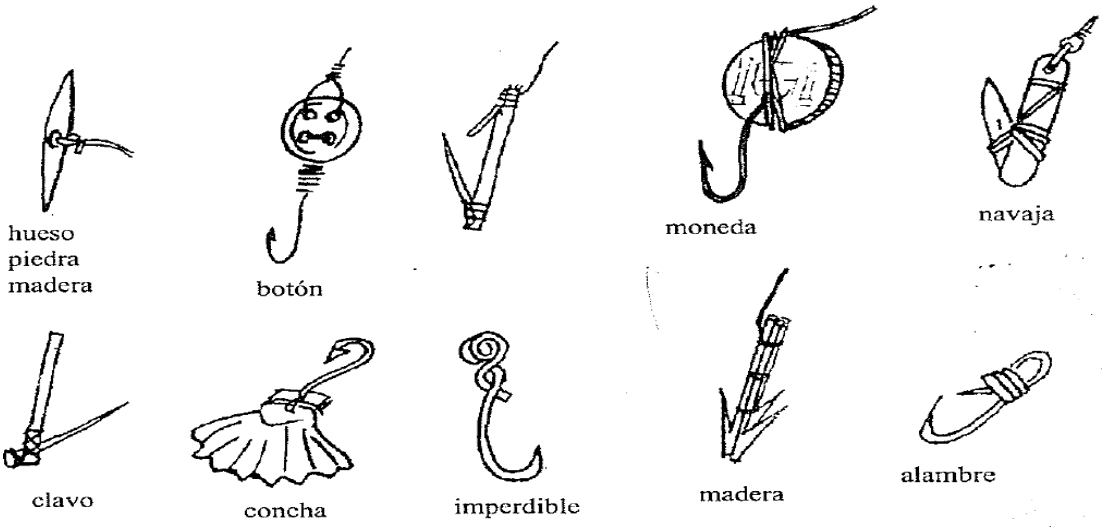
Solo en casos extremos se debe usar este conocimiento de cazar y no como diversión, ya que no tenemos ningún derecho de **quitar la vida de aves y animales**, esto es solo como materia de conocimiento y **queda prohibido matar animales en un Gotonpo**, a excepción de **la pesca y recolección de frutos** de todo tipo que nos brinde la naturaleza.

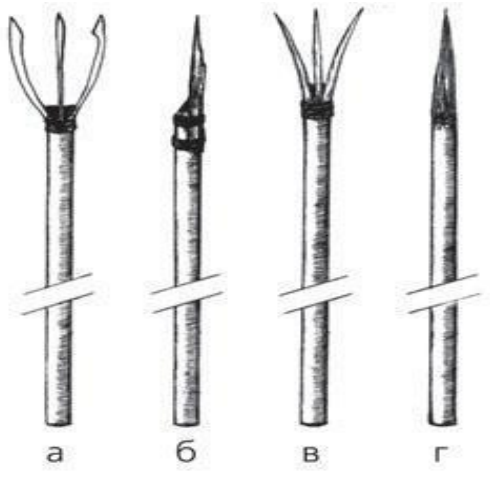
Grupo en etapa de pesca

Instrumentos y diferentes técnicas para pescar

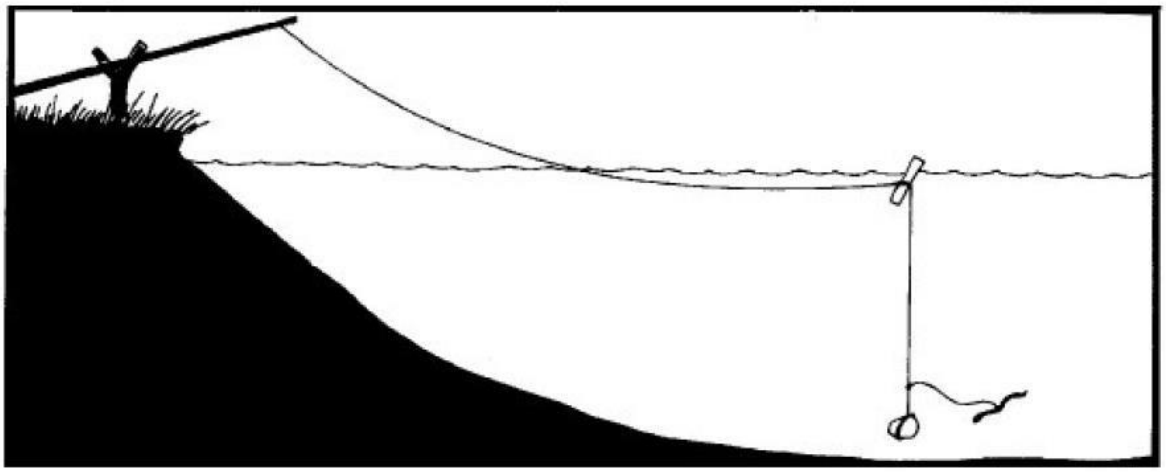


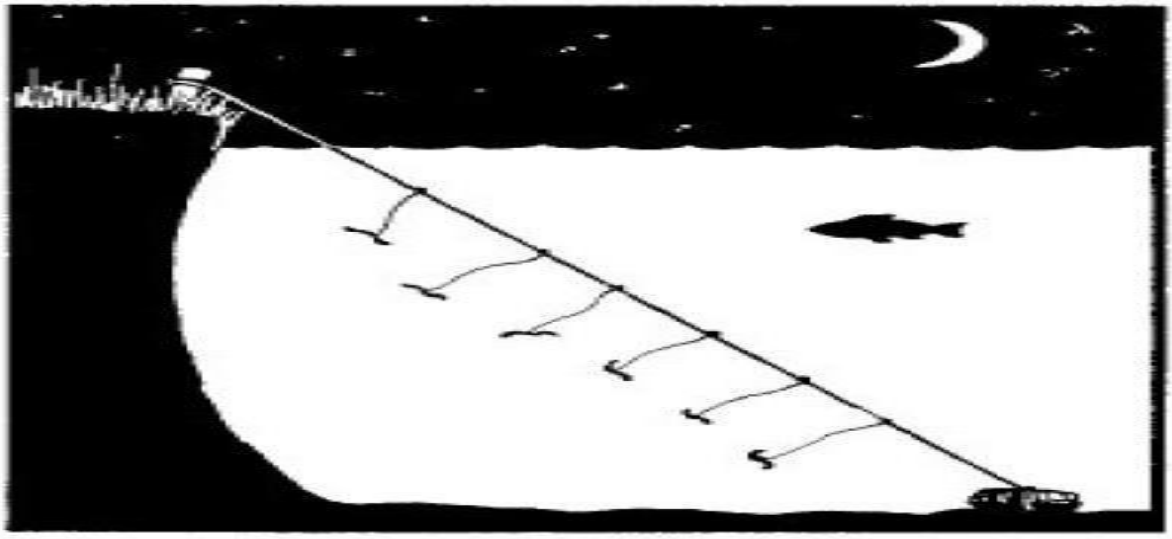


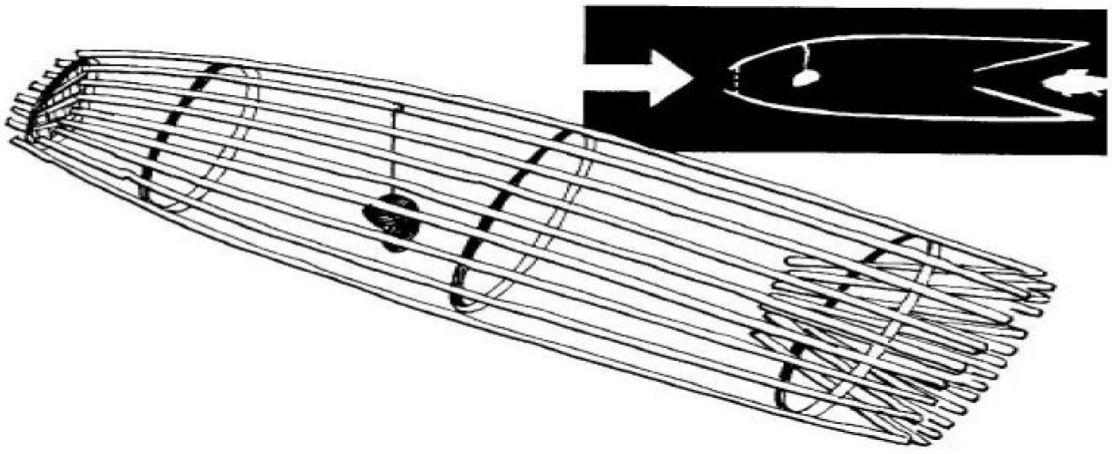

hueso
piedra
madera
botón
moneda
navaja
clavo
concha
imperdible
madera
alambre

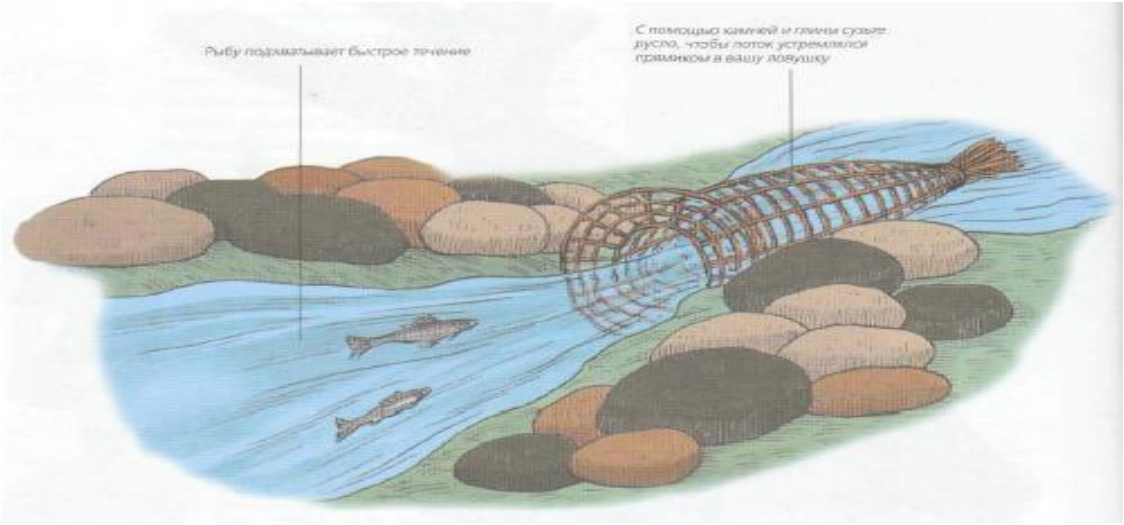

а
б
в
г

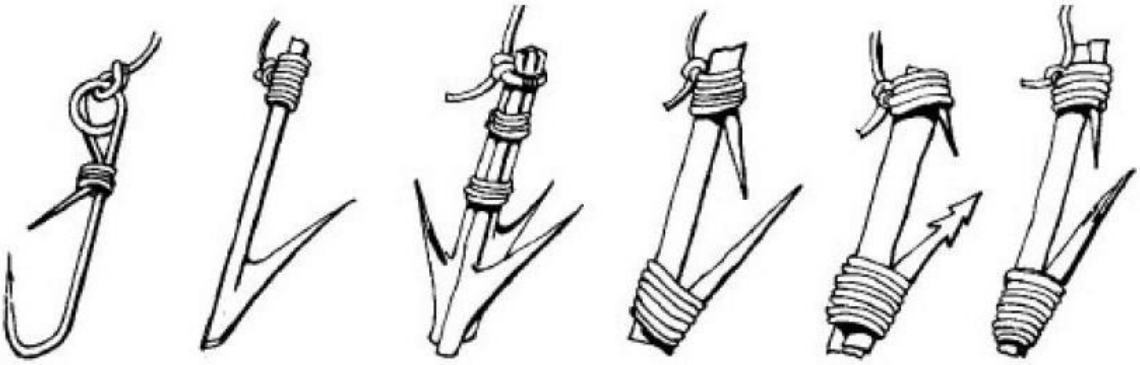
резиновый натяжитель

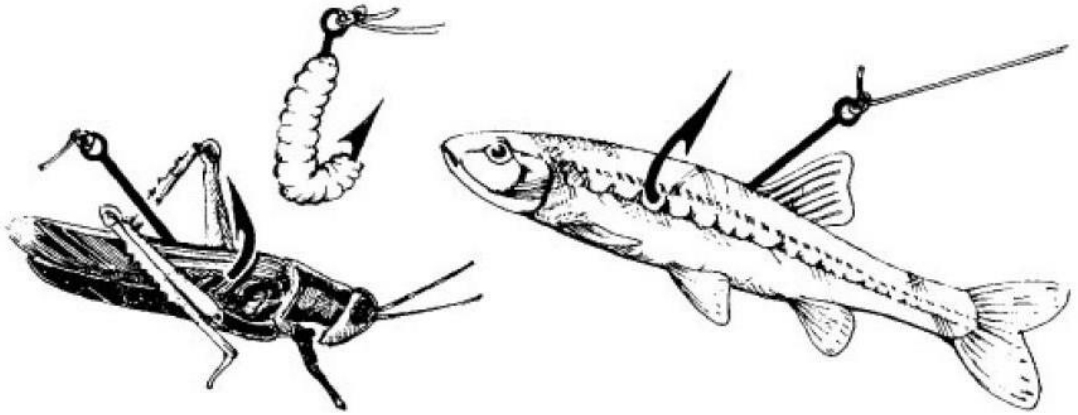


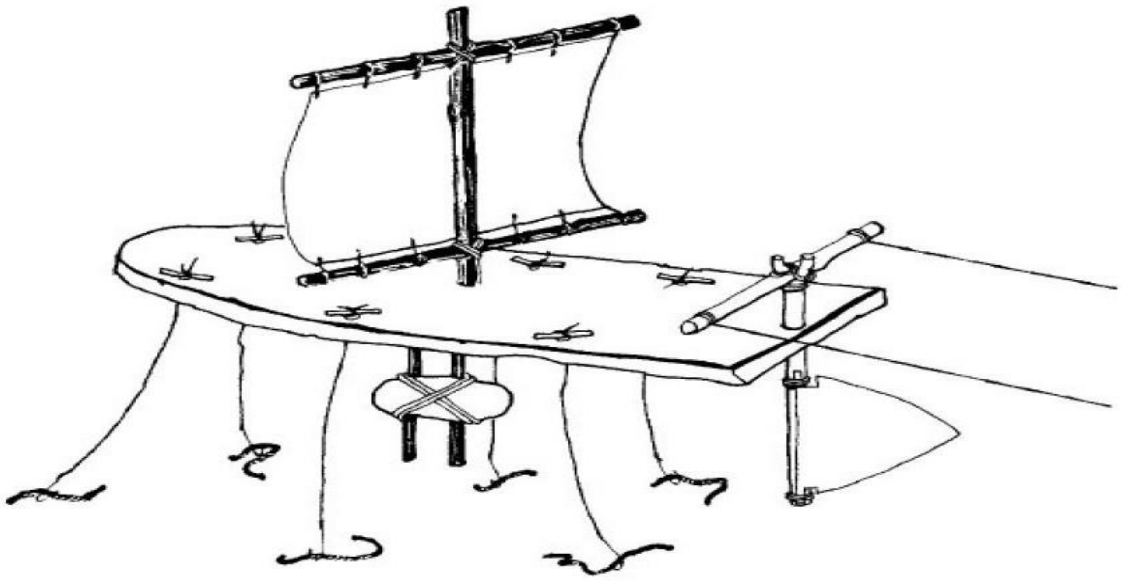


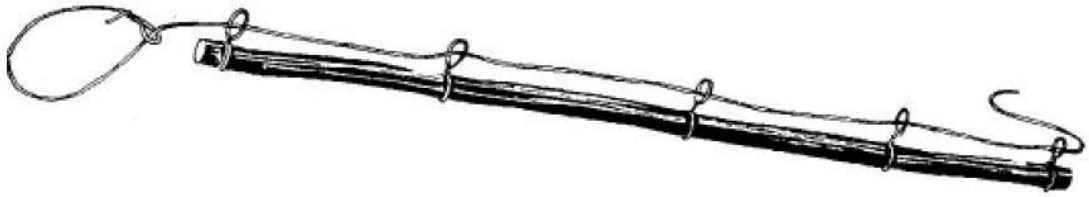



Рыбу подхватывает быстрое течение
С помощью камней и глины сузьте русло, чтобы поток устремлялся прямиком в вашу ловушку



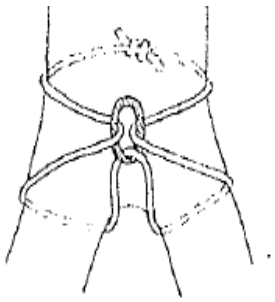






Ejercicios de equilibrio.

Técnicas de rappel



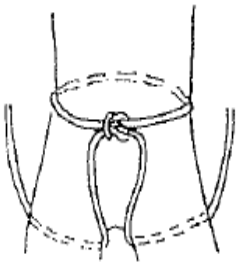
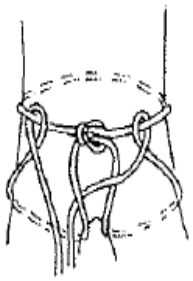


Figura 43



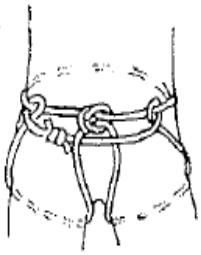
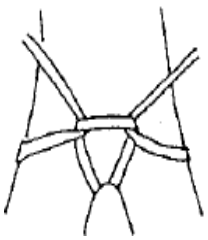
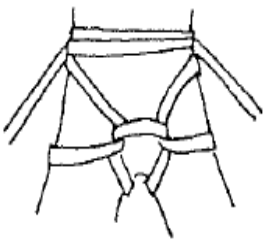
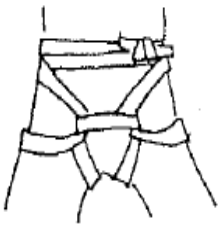
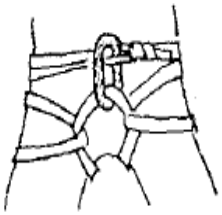


Figura 44



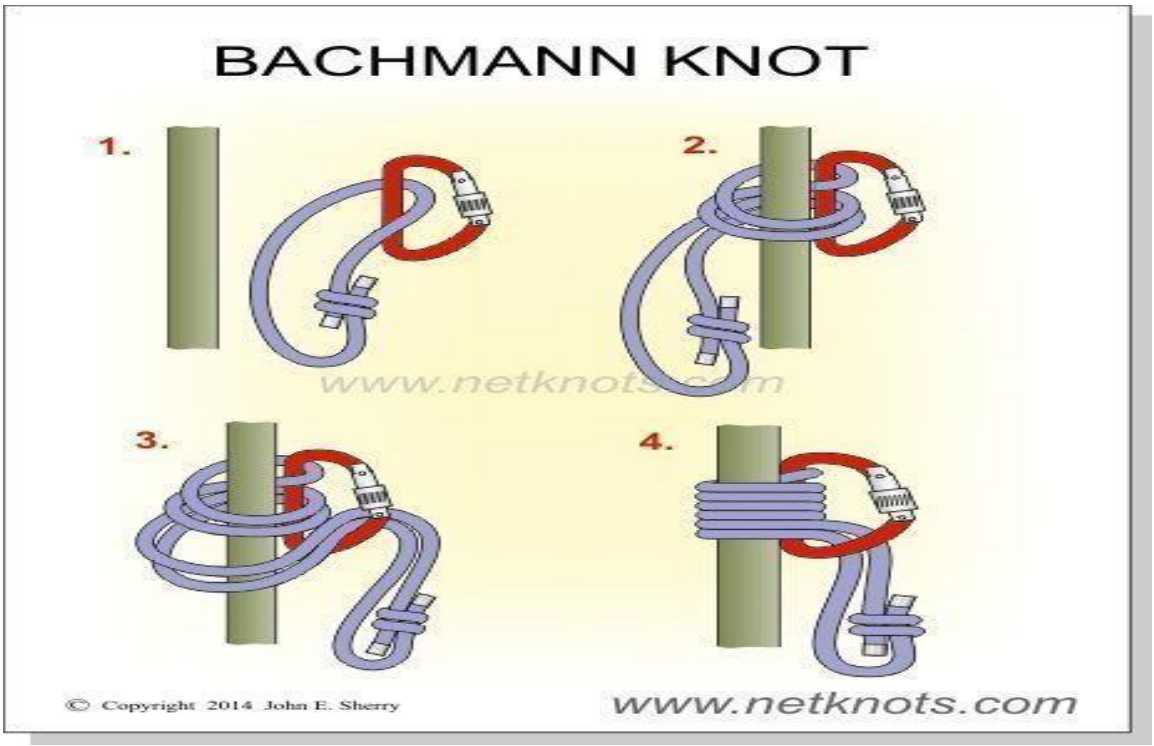


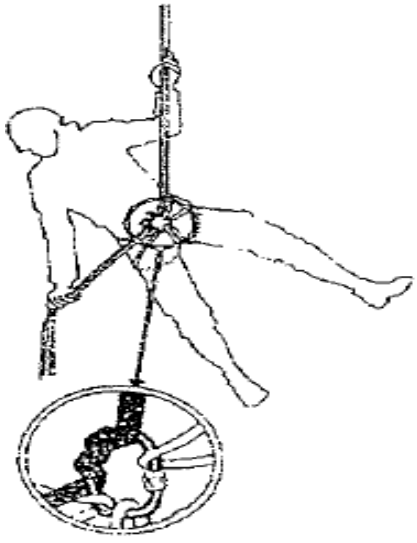


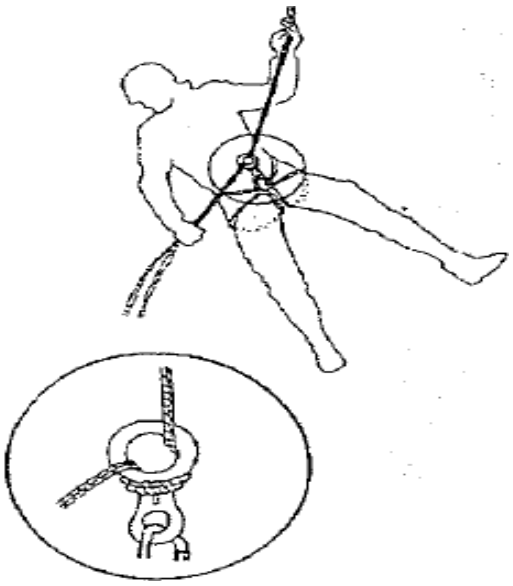


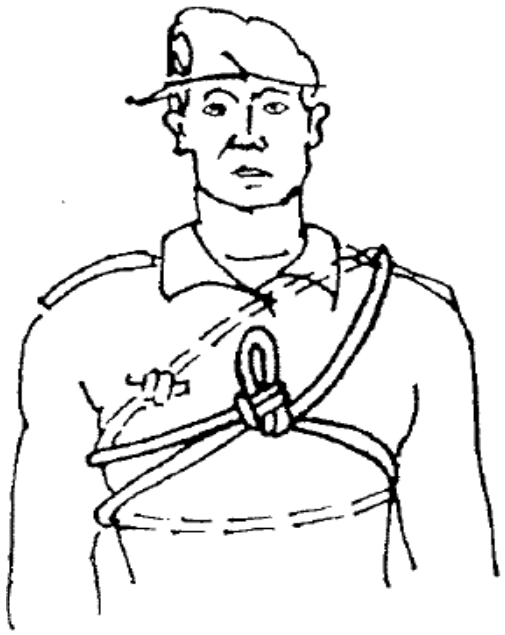
Locked off Figure 8
Picture 2

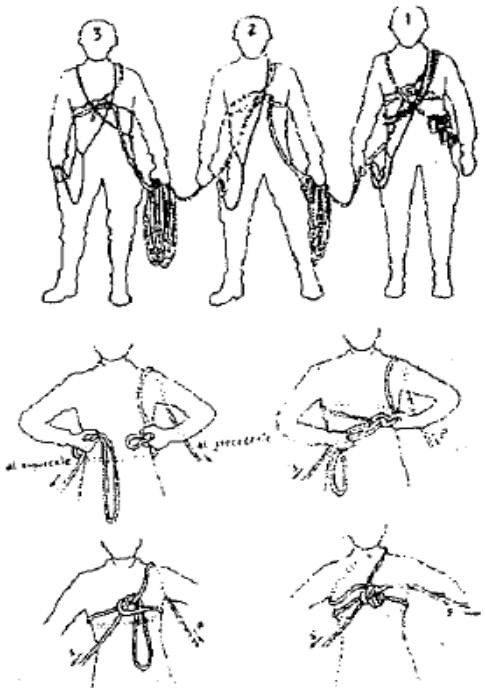
Locked off Figure 8
Picture 1

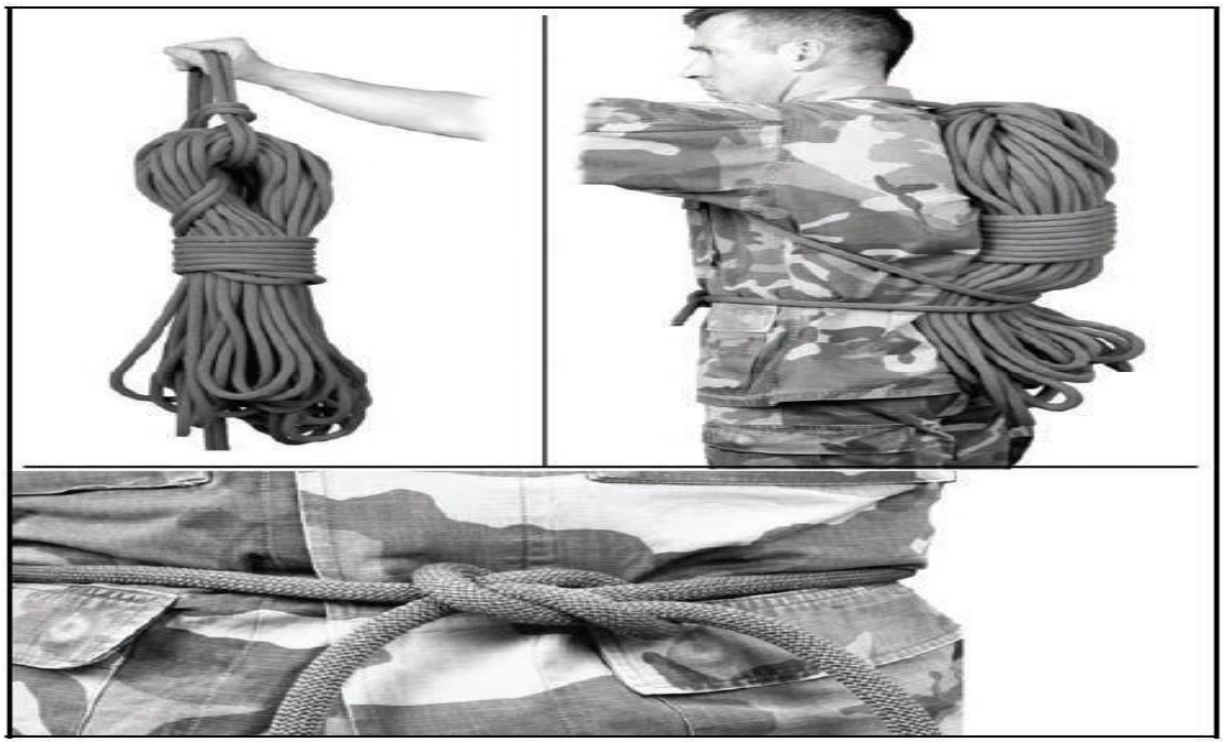

BACHMANN KNOT
1.
2.
3.
4.
© Copyright 2014 John E. Sherry
www.netknots.com



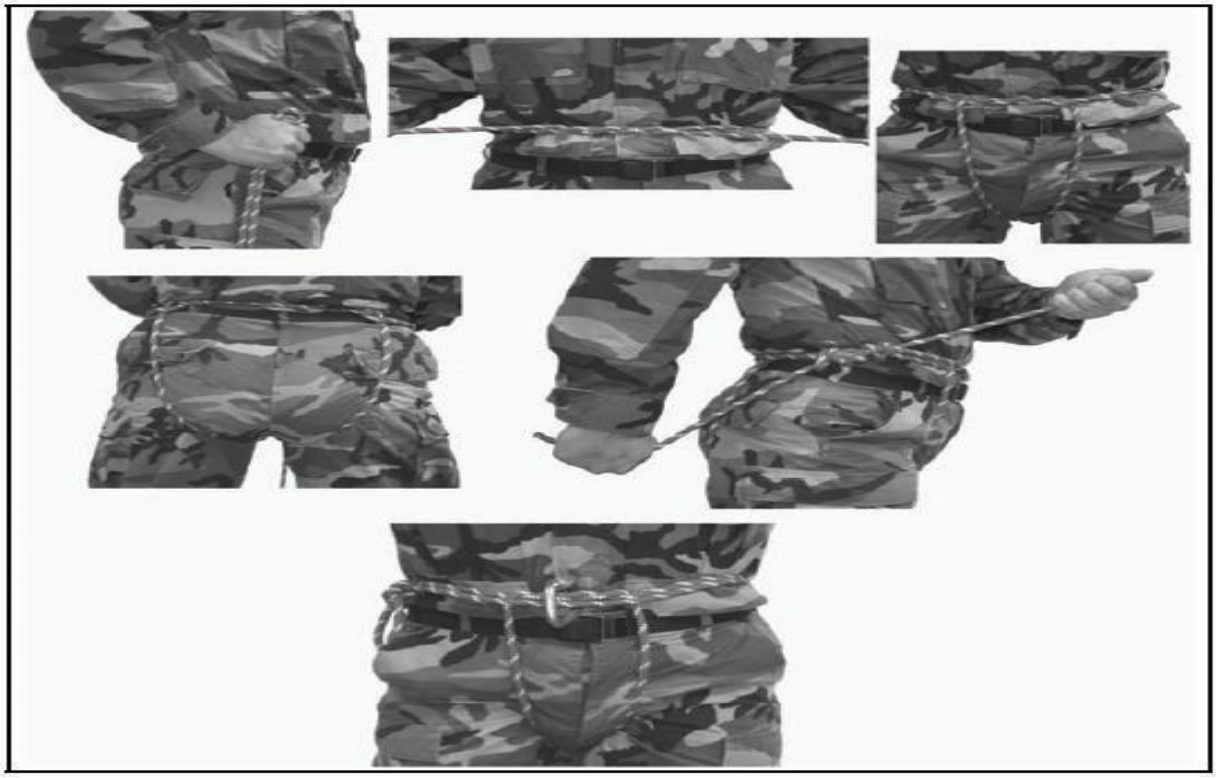




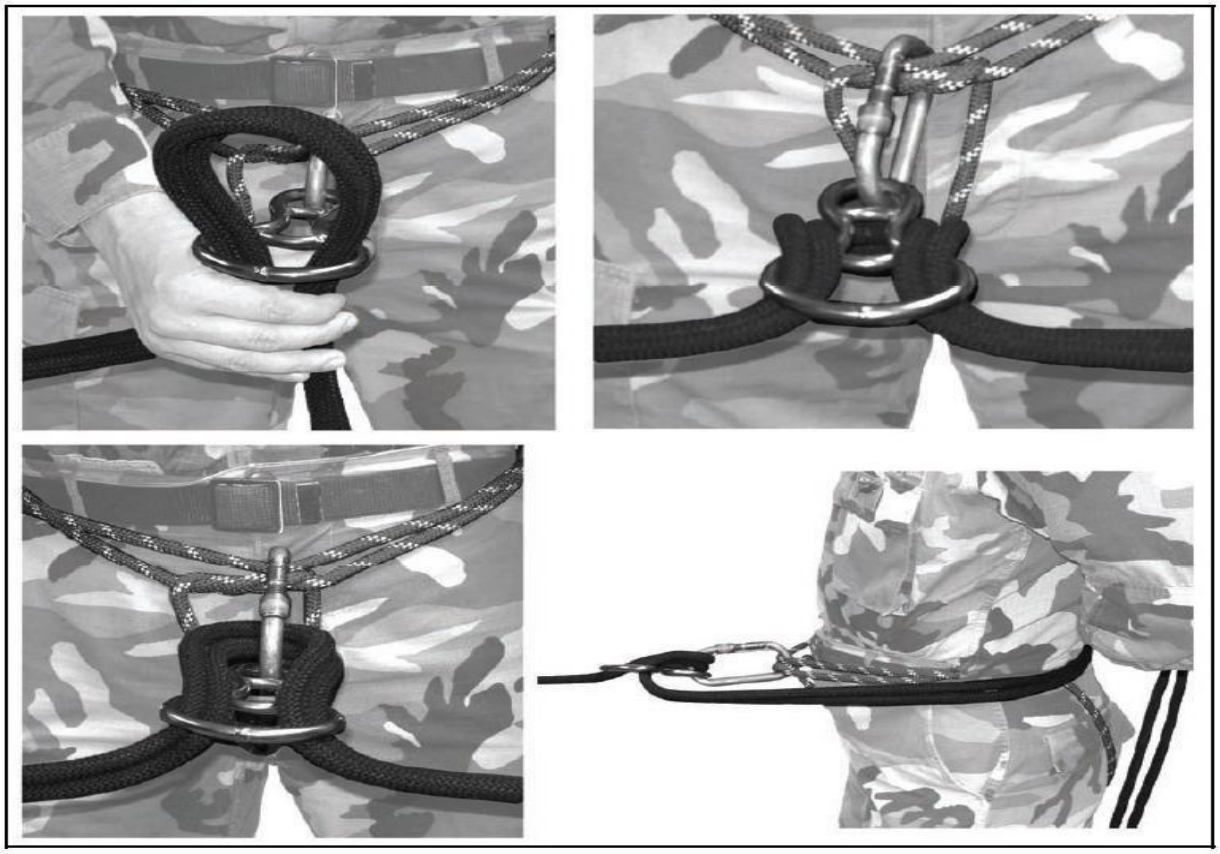

3
2
1



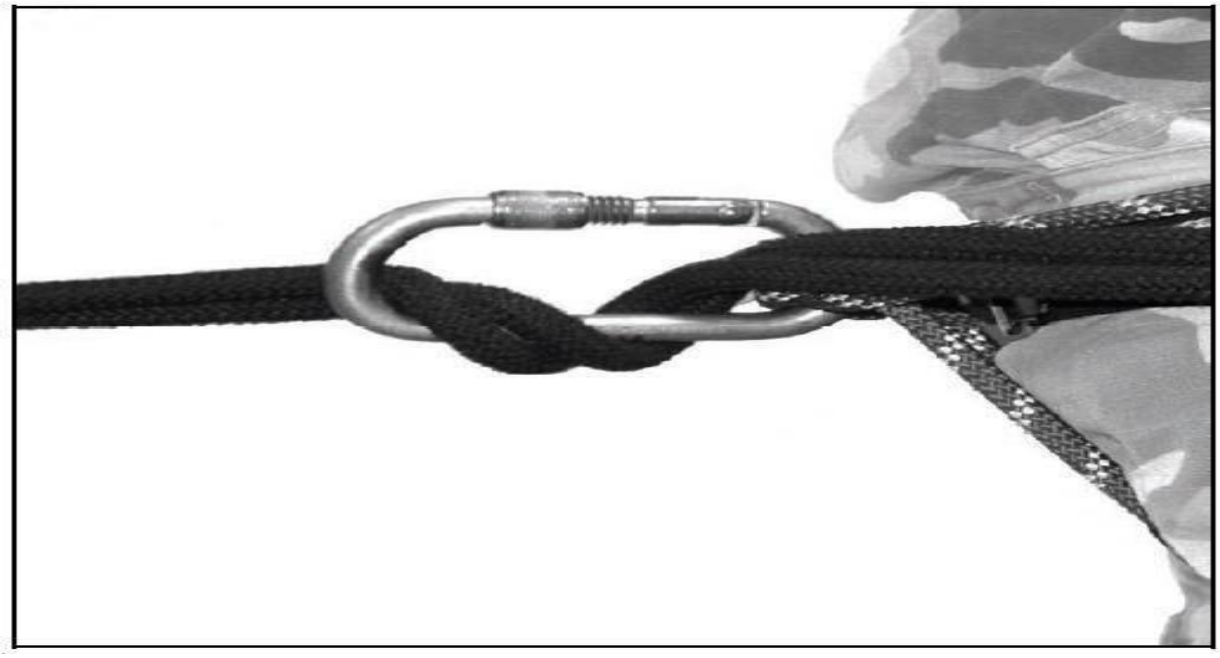
Remate de la bobina de mariposa.



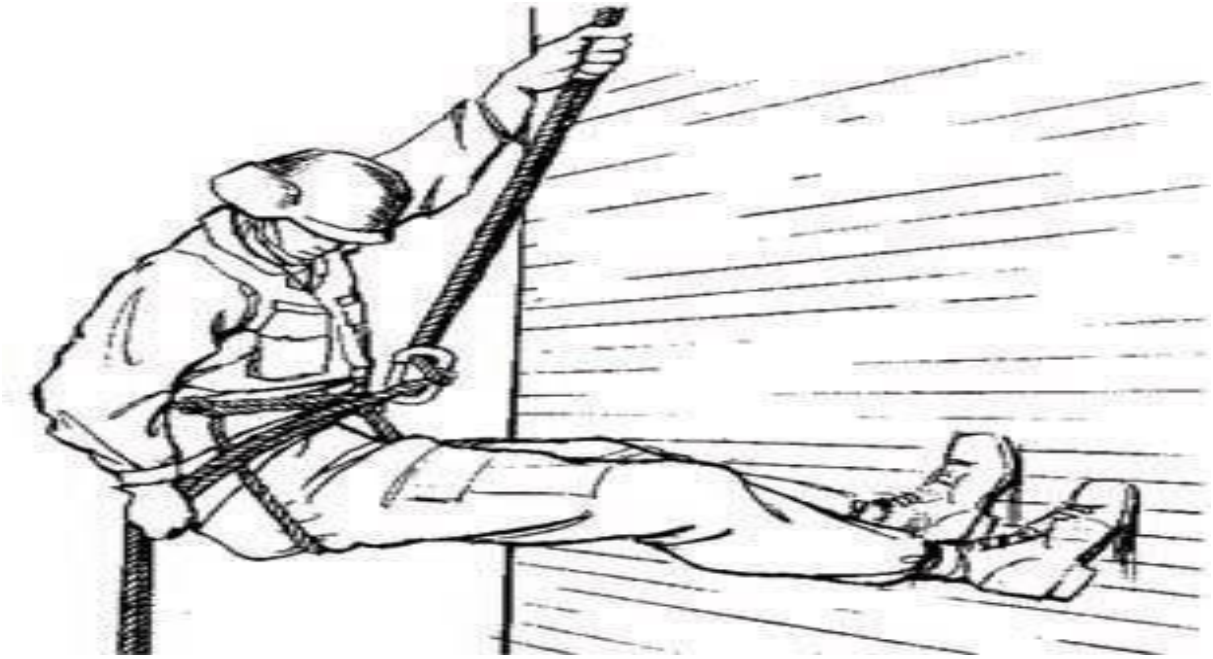
Asiento de rappel.



Descensor en forma de ocho.



Conexión adecuada con mosquetón.

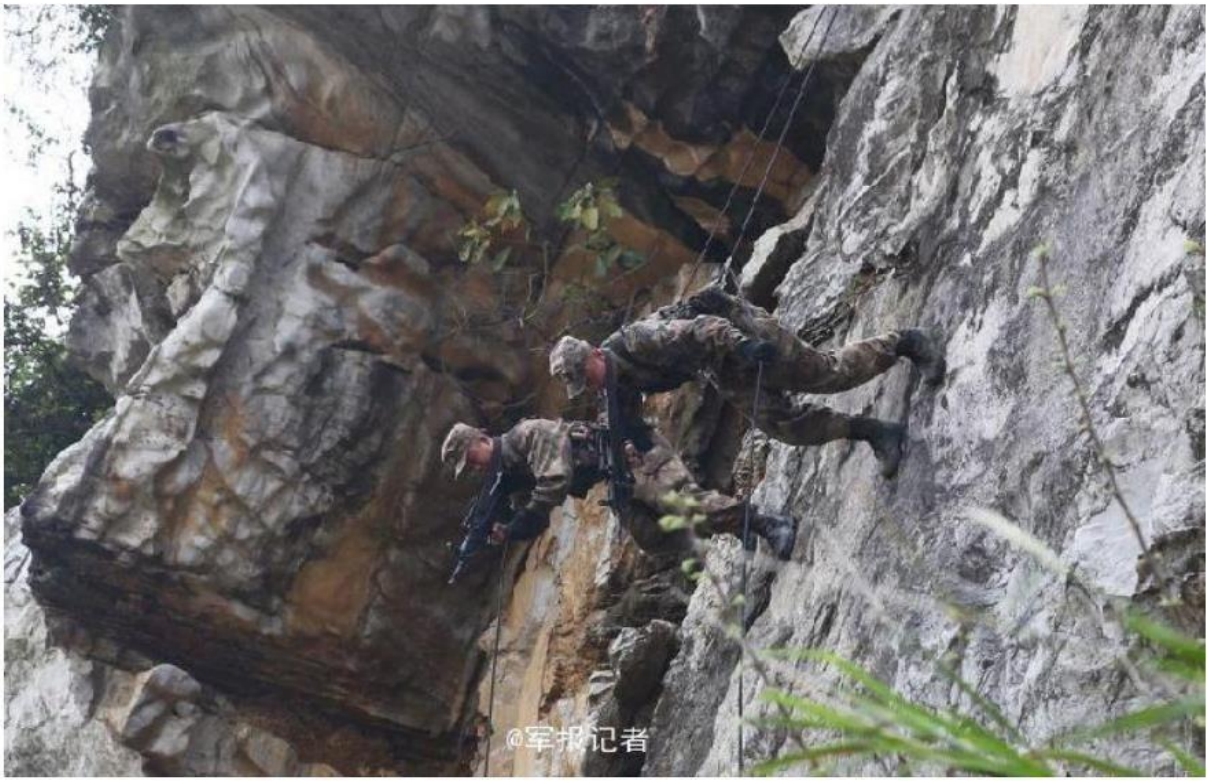


Posición en forma de L durante el rappel.

Rápel de asiento-cadera.

Rappel corporal.

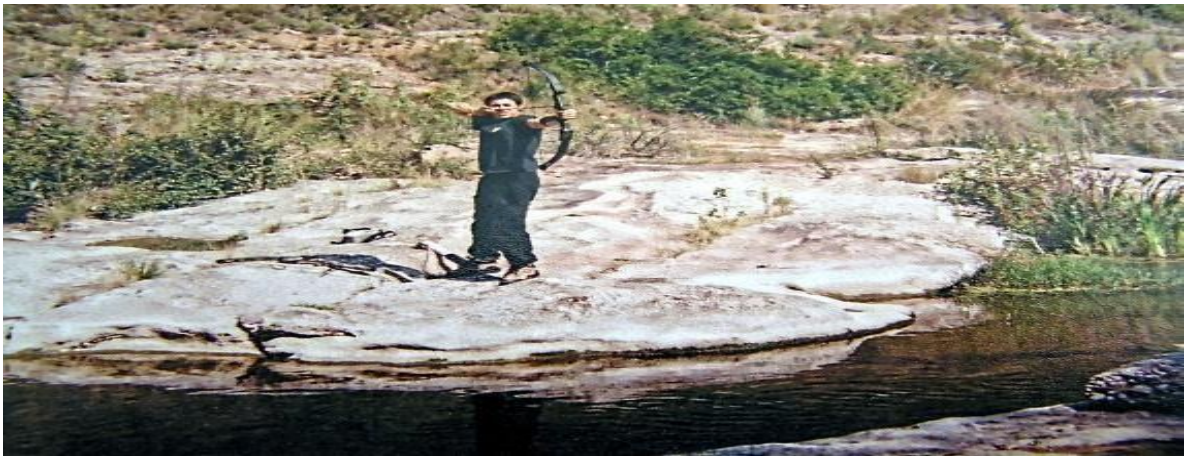
Rápido rappel.



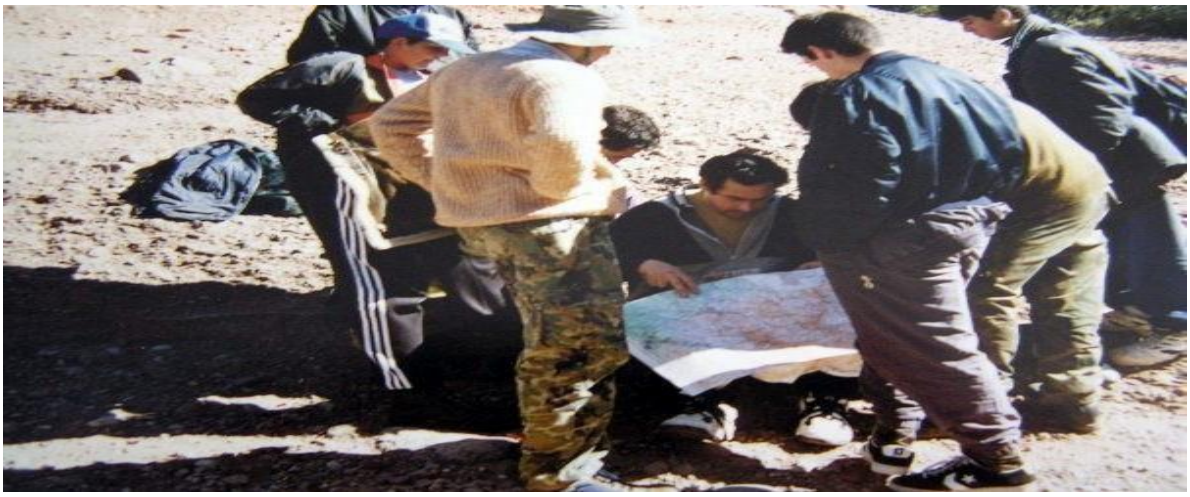
Dos exploradores descienden en rappel por un acantilado durante un ejercicio de entrenamiento de campo. (Como no usamos armas militares usar en este caso mini ballesta o arco con flechas para ser disparadas desde esa posición, el lazo se engancha en la pierna para quedar con las manos libres).

Tirolina.

Circuito de obstáculos.



Tiro con arco diurno y nocturno alumbrado por linternas el blanco fijo.



Orientación Terrestre, uso de brújula y estudio de la geografía del lugar.

Orientación. Se pueden organizar como un juego o como una competición.

Marchas diurnas y nocturnas en distancias con patrullas de 4 0 5 individuos con un líder a cargo, para estudiar la base enemiga mediante puestos ocultos de observación. (Llevar lápiz, cuadernos y binoculares).

Planear los entrenamientos nocturnos que vendrán en la madrugada después de una gran y dura marcha nocturna seguidos de entrenamientos varios como los del siguiente ejemplo: Usar armas silenciosas en los nocturnos como fukiya, Yumi o arco y flechas como tambiénmini ballesta alumbradas por linternas en un lugar fijo.

Los nocturnos son los principales entrenamientos de un Gotonpo para familiarizarse con el lugar y la oscuridad como lo entrenaban los shinobis de antaño para sus futuras misiones.

Nocturnos

Antorchas

Técnicas de la utilización del fuego en combate

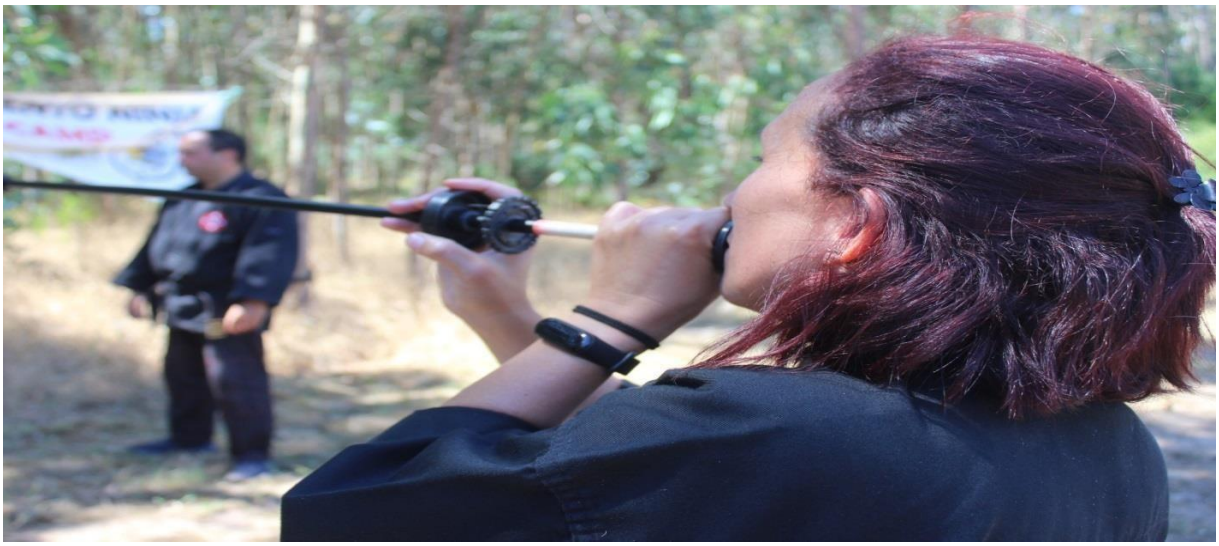
Técnicas de fuego distractor o bomba de humo

Utilización de blancos fijos alumbrados para armas silenciosas (dagas, fukiya, yumi y shuriken)

Entrenamiento del yumi diurno y nocturno en blancos fijos y moviles

Lanzamiento de dagas o kunais

Estas son tres de las armas silenciosas para el combate nocturno: arco, mini ballesta y fukiya.



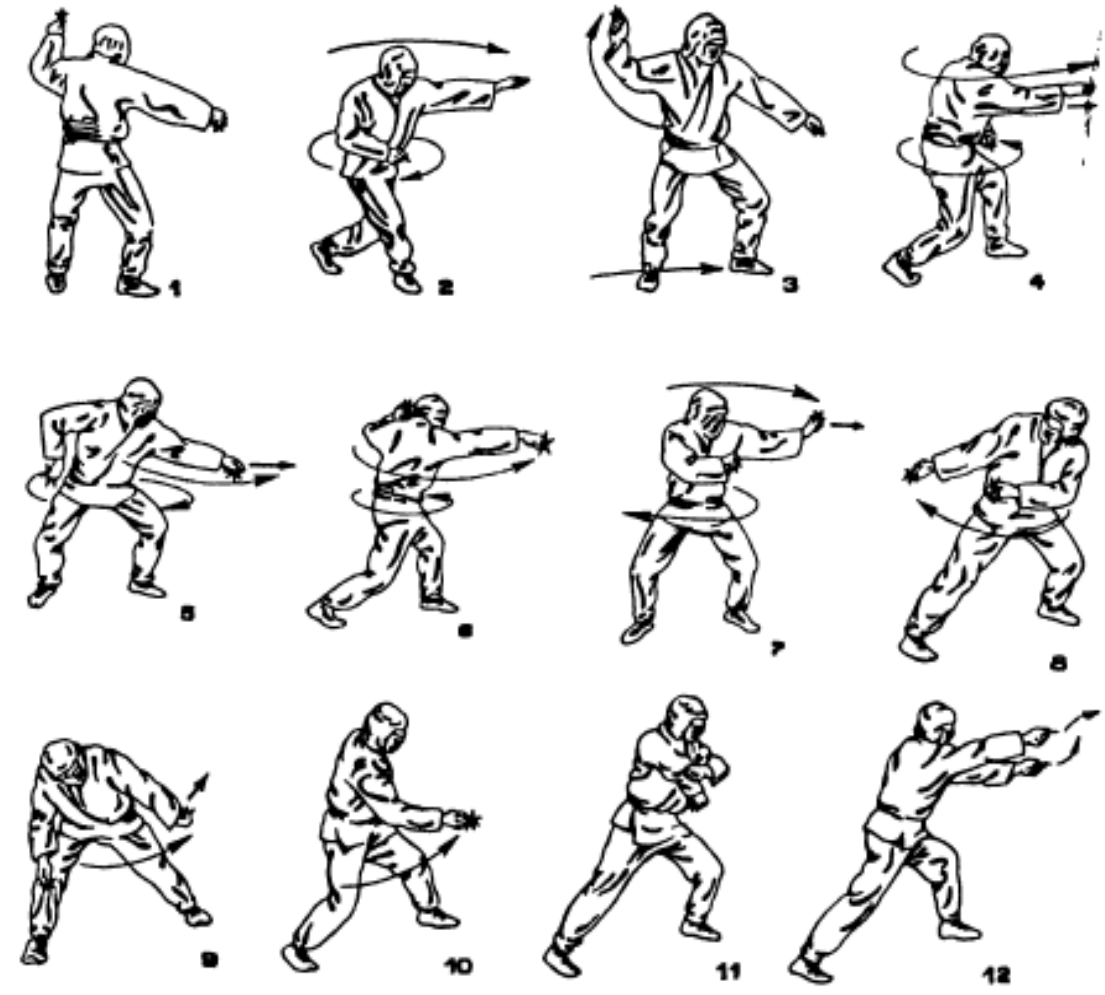
Entrenadas de día, para ser ocupadas en el silencio de la noche, con un blanco fijo hechas con cajas de cartón alumbrado por una linterna y disparadas desde lo oculto de la naturaleza.

«Este trabajo es el entrenamiento de subir corriendo por una tabla lo mas inclinada posible respaldada contra un árbol o una pared.»

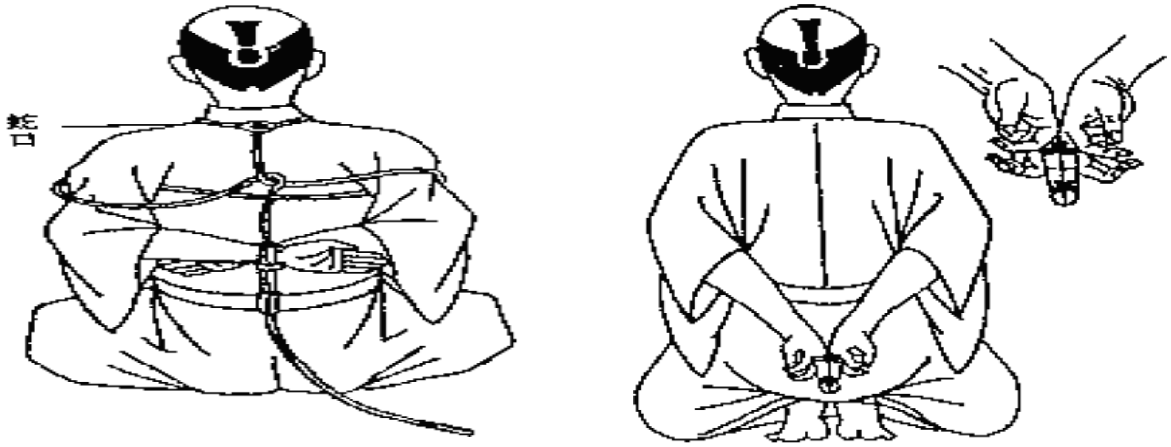
El Tanto jutsu debe ser una prioridad en los entrenamientos del Gotonpo y una de las armas mejores manejadas por los alumnos del arte del shinobi tanto básico como avanzado.

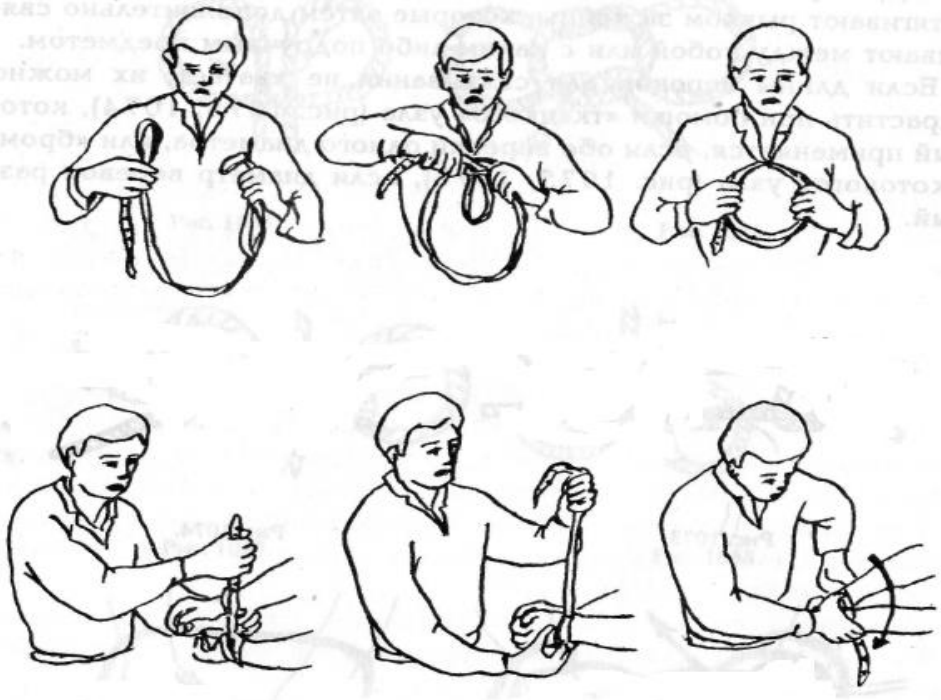
Utilización de bombas de humo para ataques, sorpresa o huidas

Diferentes formas del lanzamiento del Shuriken

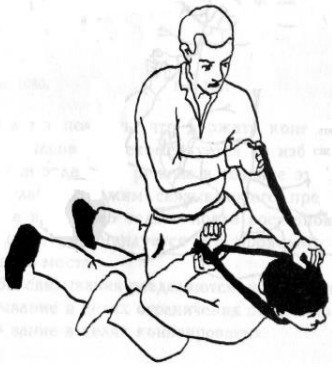


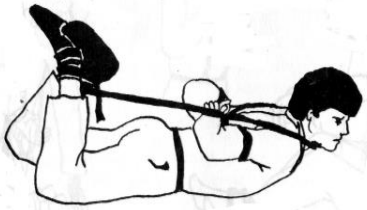
Nudos y ataduras “Hojo Jutsu”

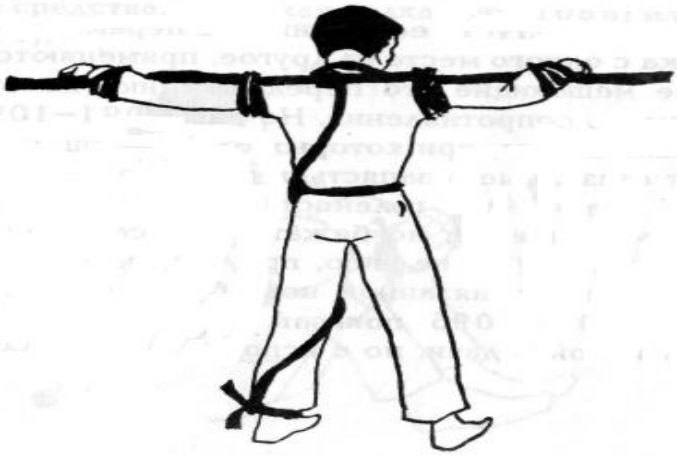




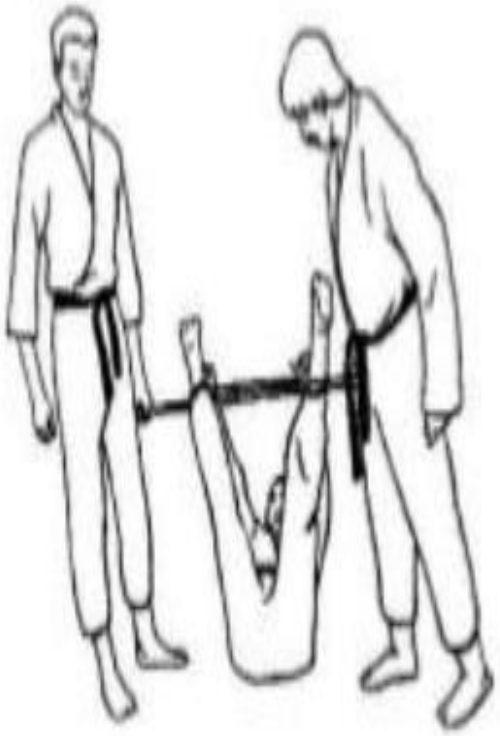
Captura de prisioneros



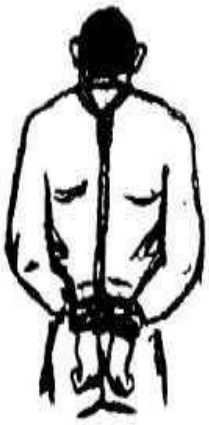




Prisioneros



а

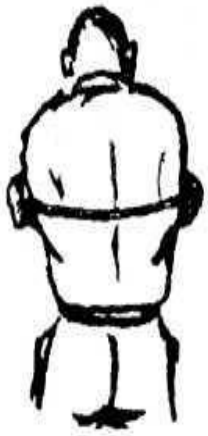


б

в

г

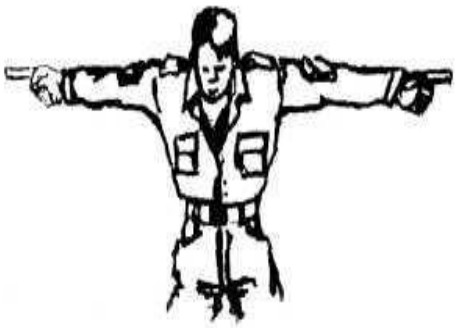
д



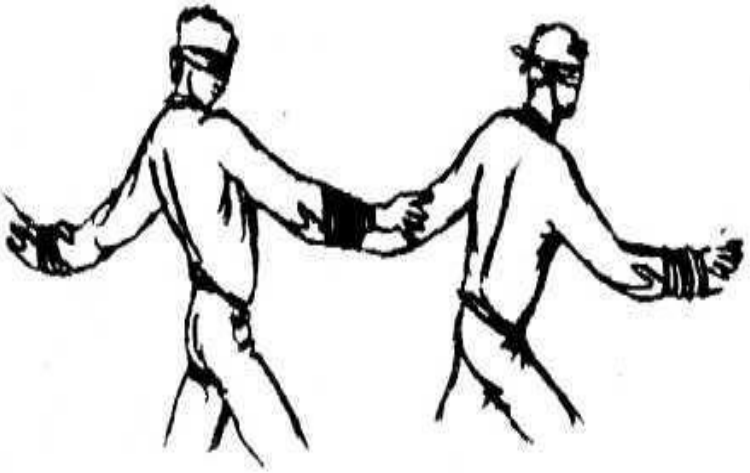
е

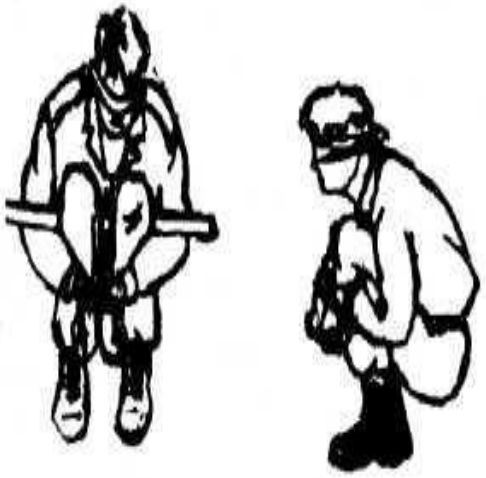
ж

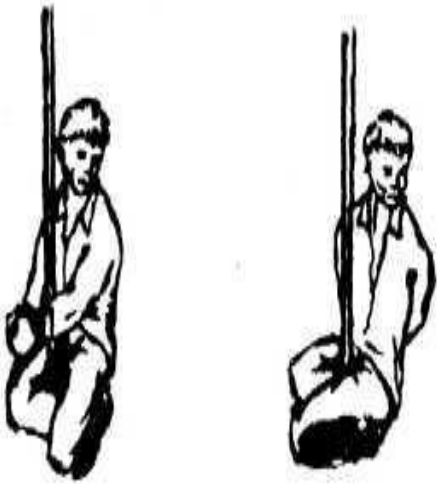
з

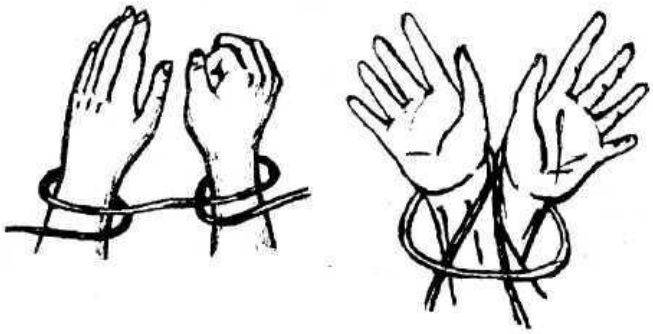


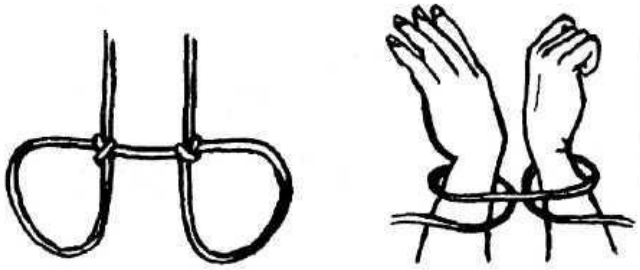
и

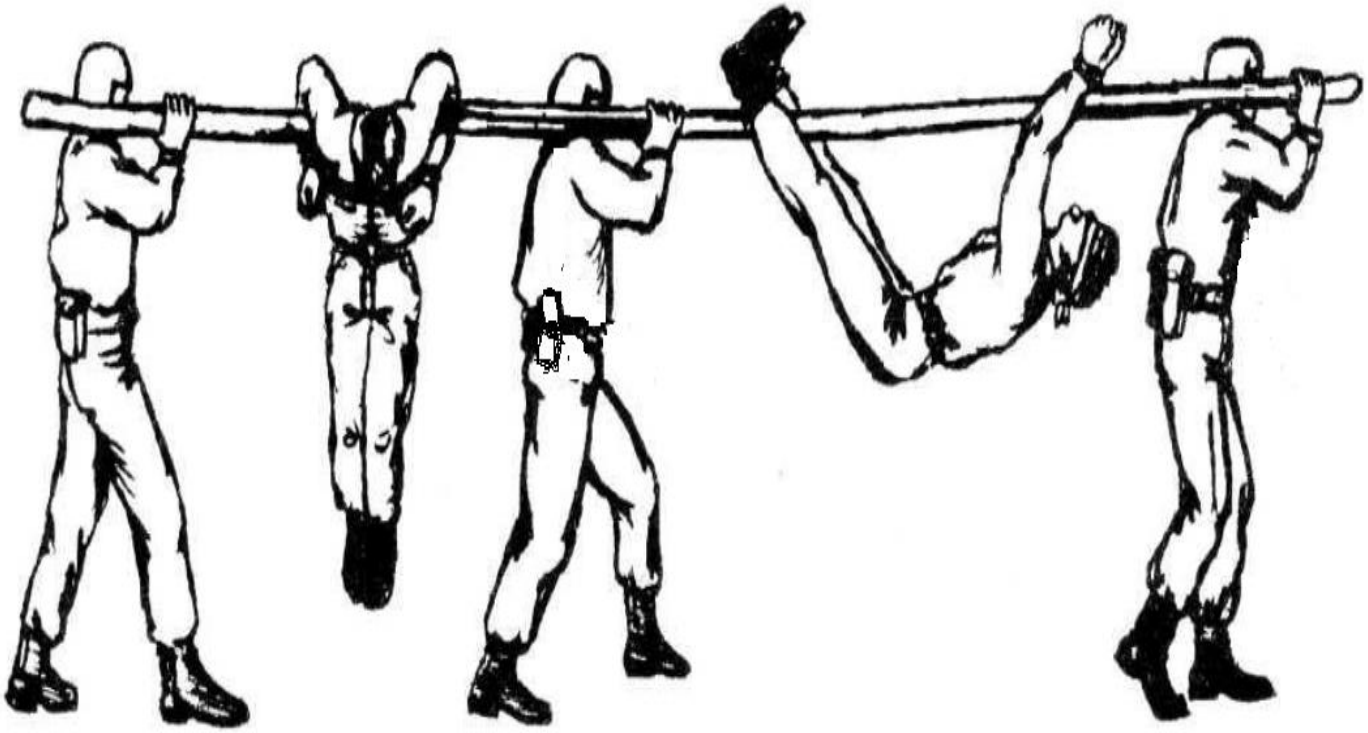






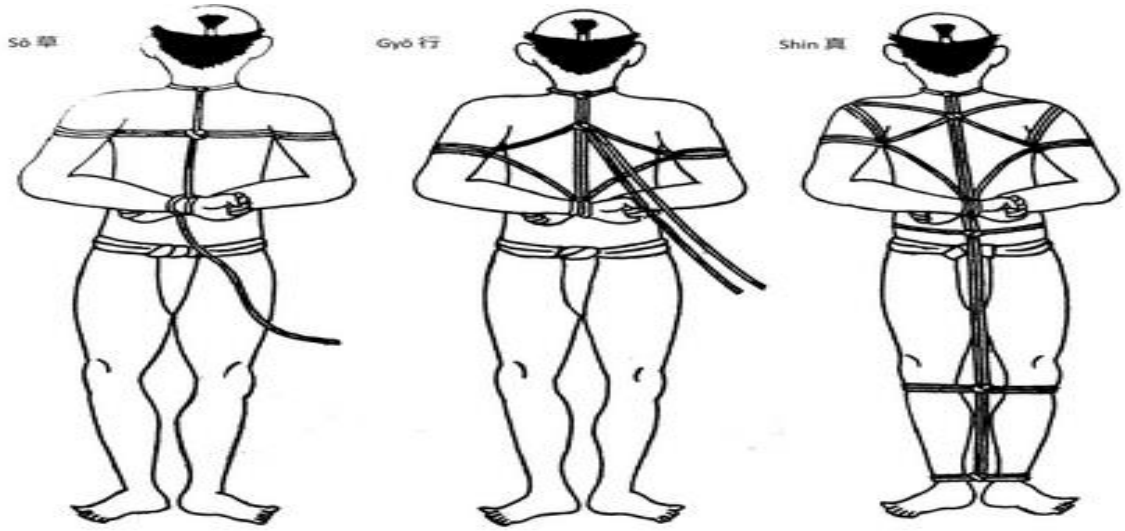






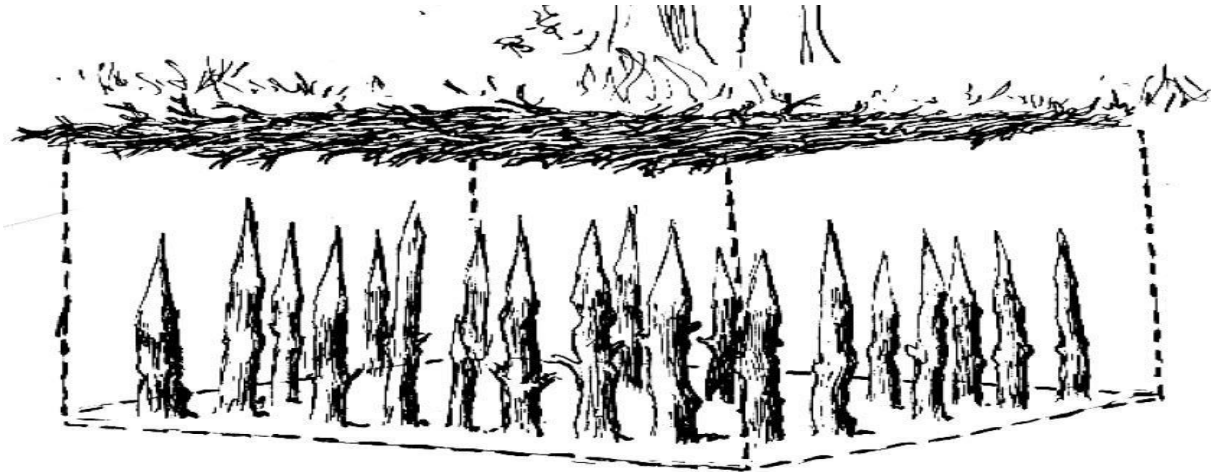
"Shingyōsō no Honnawa Funyū-ban" (真行草之本縄不入番) of Ichiden-ryū (一傳流).

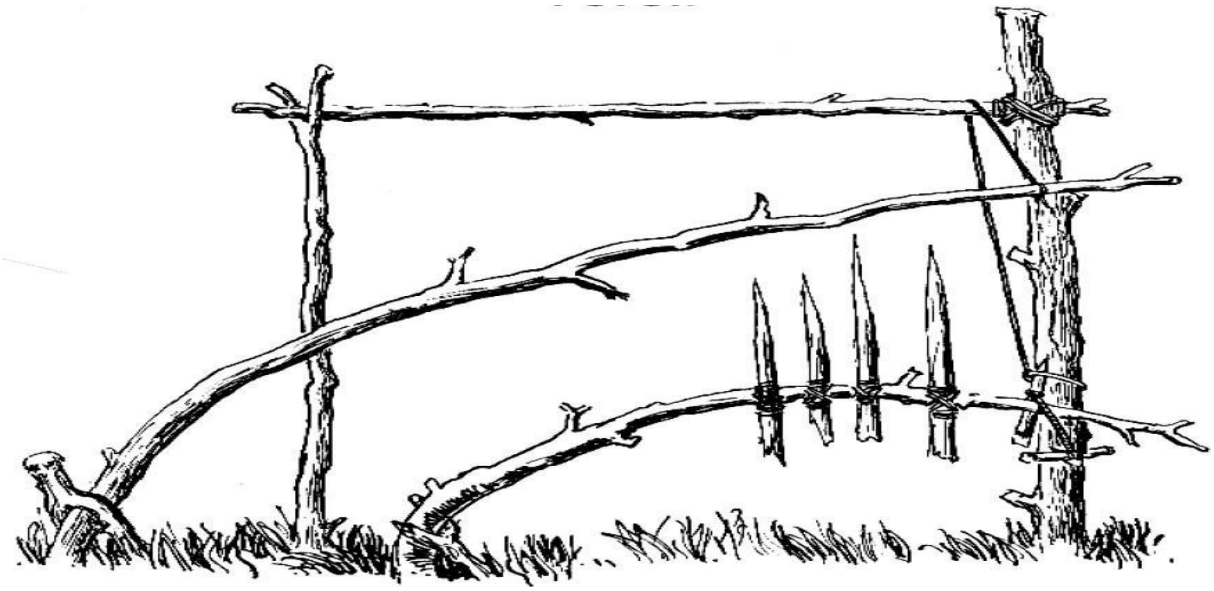
Koshō nawa (小姓縄) of Taishō-ryū (大正流) and Kentoku-ryū (剣徳流).

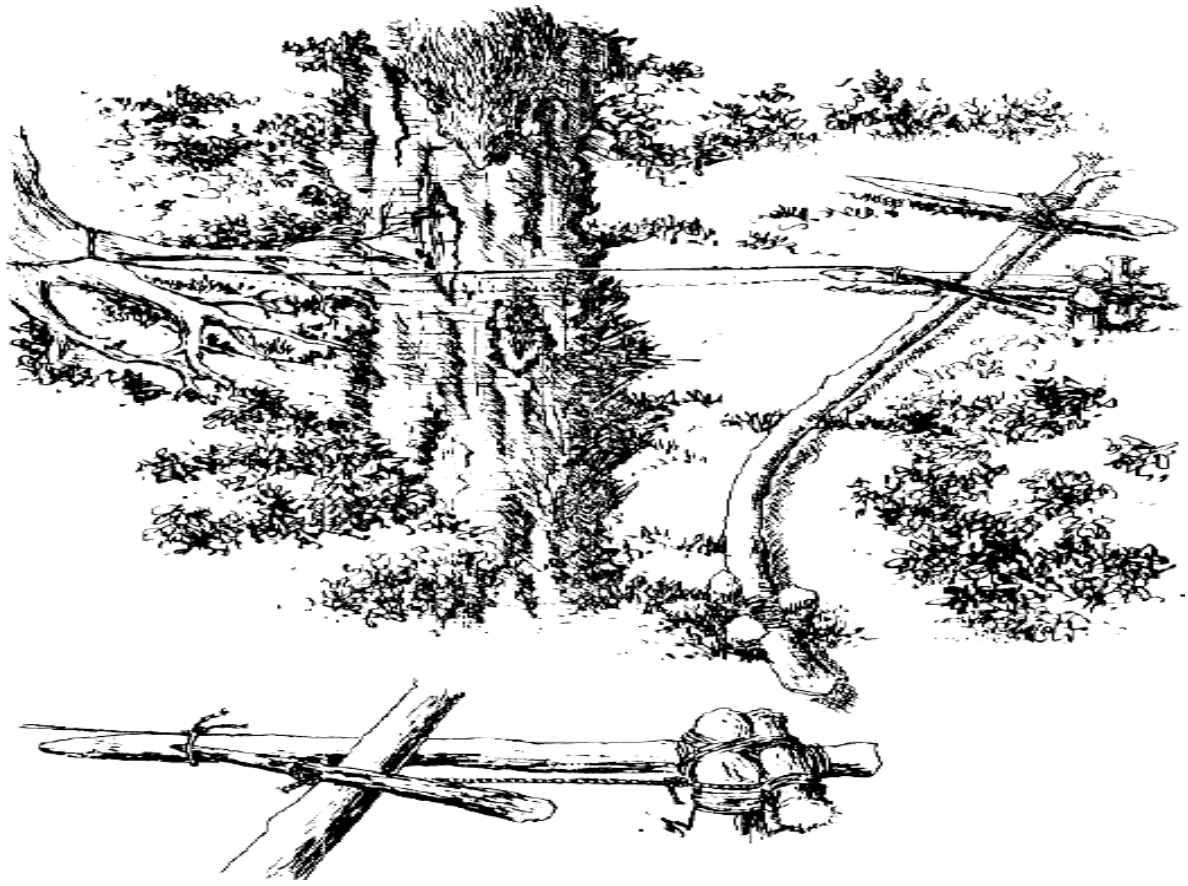


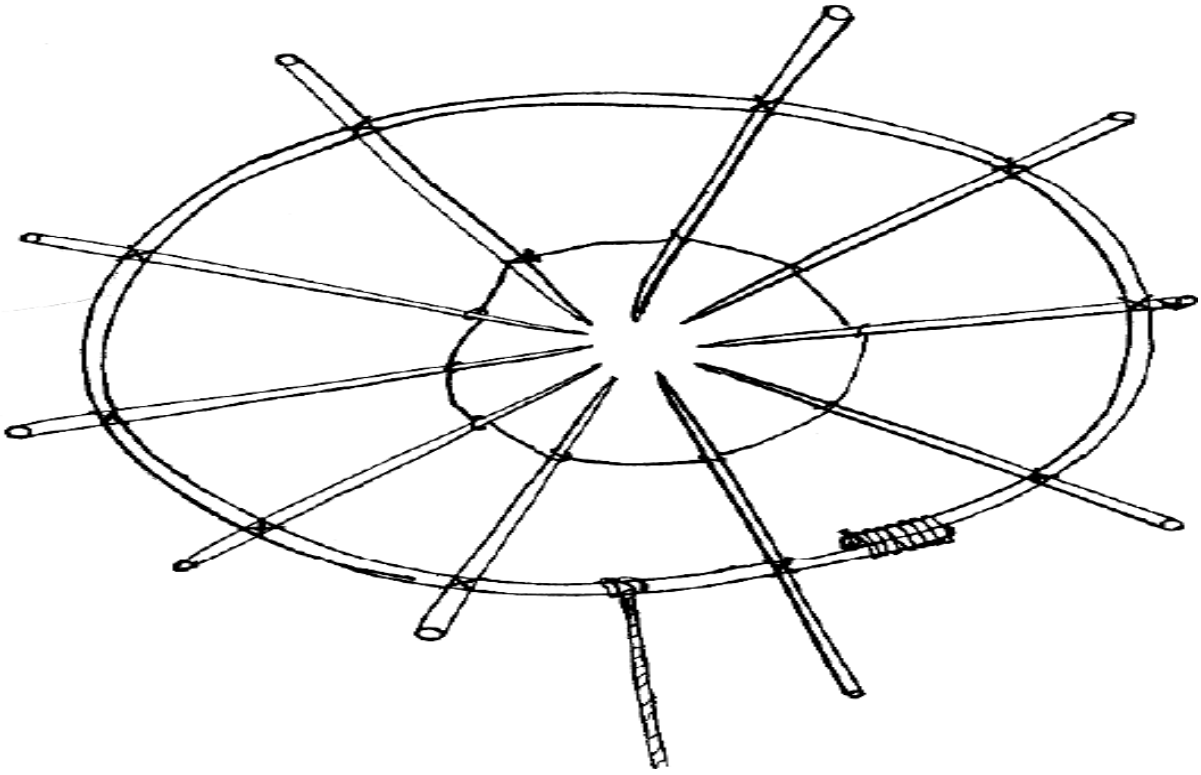
Ōyū baku Yō no Shingyōsō no koto (大用縛陽之其行草之事) of Sasai-ryū (笹井流).

Trampas para personas.









Curso de supervivencia

Refugios

Detallados en supervivencia

Rappel en barrancos

Ukemi, Kaiten y nagares en suelo natural

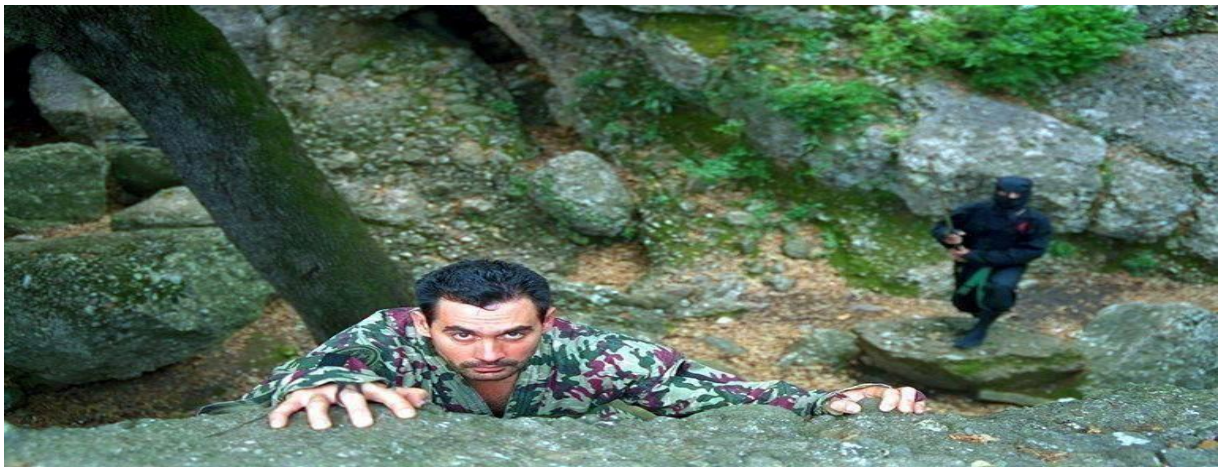
Aprender a identificar posibles trampas o casa bobo

El prisionero de guerra, cautiverio e interrogación.

Evasión, escape

Escalada por paredes y muros o rocas.

Infiltración

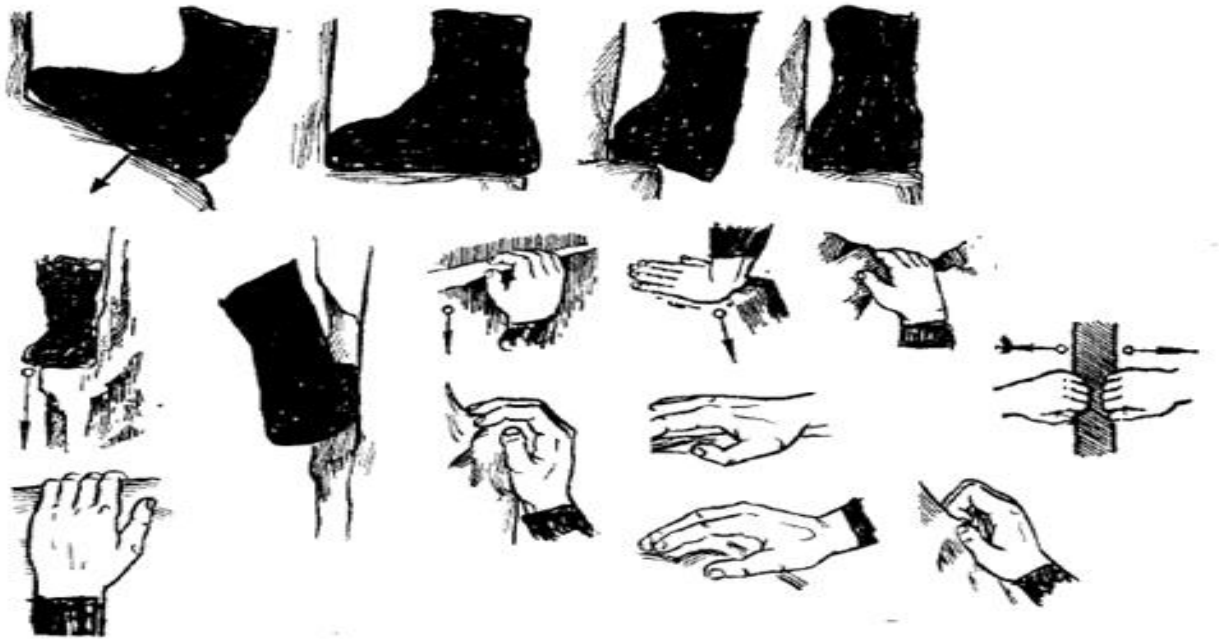


Escalada libre.

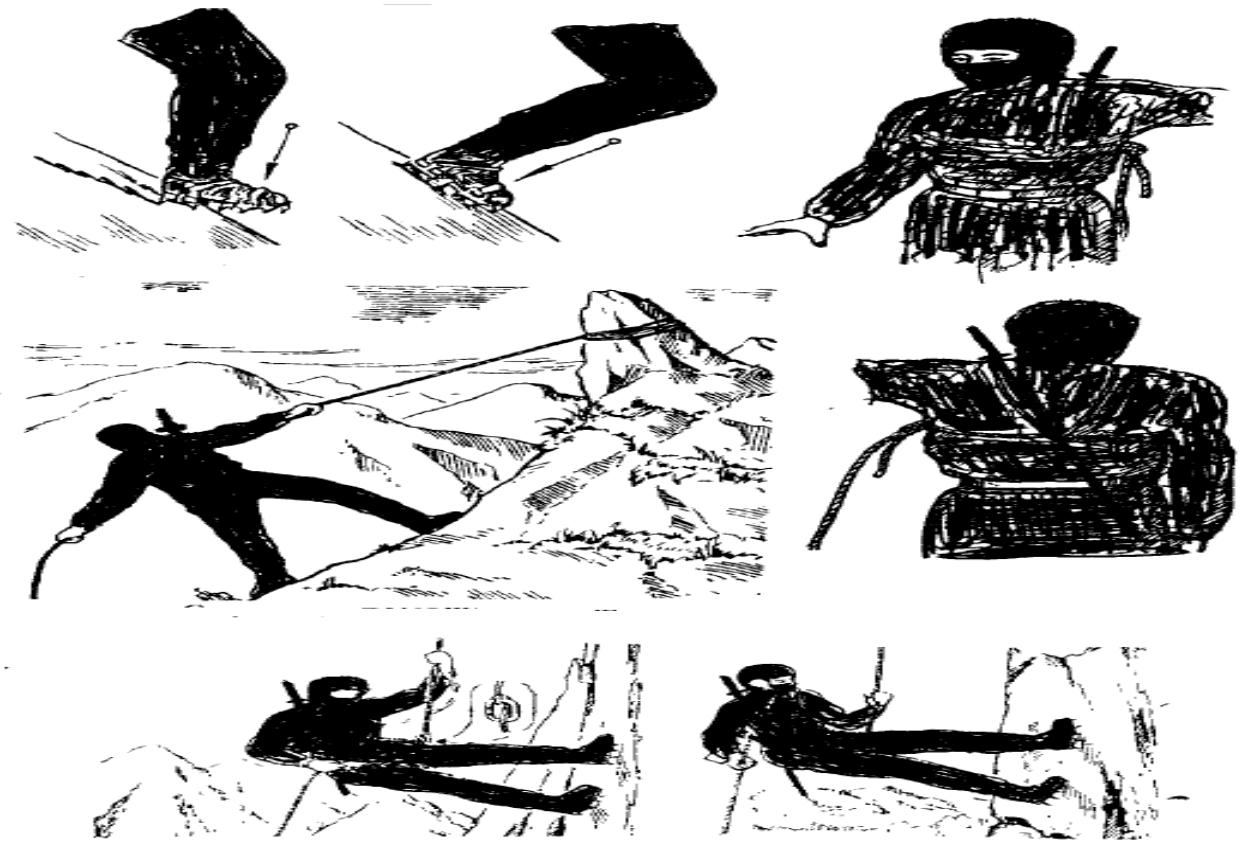
Escalada con cuerda.

Bajada en rappel

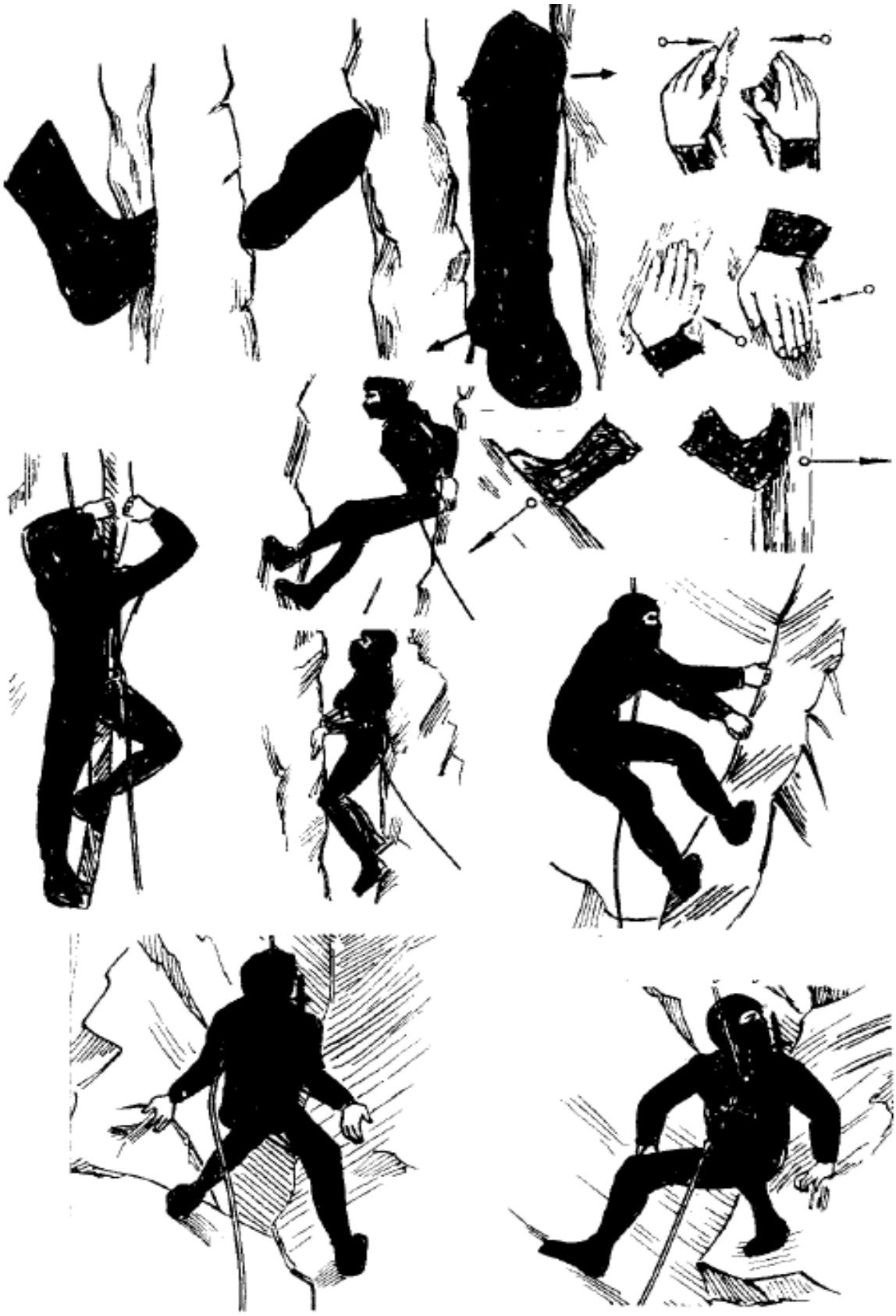
Rappel en pared.



Escalada en campo/cuerda. Trepar a los árboles: a - trepar a un árbol delgado, momento dominadas de piernas; b – momento de enderezamiento de las piernas; en - trepando un árbol grueso, momento de levantar las piernas.



Colocación de piernas en pendiente de hielo. Arnés de pecho con tirantes, Descenso en rápel por una pendiente pronunciada. Métodos de apoyo y sujeción con las manos al desplazarse sobre rocas. Rappel con mosquetón. Sentado en una cuerda.



Soga rápida

Marcha por regiones frías

Entrenamiento en la roca

LA EVASIÓN Y EL CAMUFLAJE

ELEMENTOS:

a. Kisune gakure no jutsu: La técnica del zorro, que consiste en sumergirse en el agua, o el uso del agua para enmascarar el olor de la propia pista. También es la técnica en la que usaba las aguas de los lagos, ríos y fosos para ocultarse, o para deslizarse sin hacer ruido gracias a ciertas técnicas especiales de natación, con o sin respirador.

b. Uzura gakure no jutsu: Consistía en esconderse como una codorniz. Es una postura defensiva que consiste en hacer una bola de uno mismo ralentizando la respiración y aquietando todo movimiento. Reduce la silueta y el ruido, mejora el efecto de la cobertura.

c. Tanuki gakure no jutsu: La técnica del mapache. Implica agarrarse a una cubierta en un lugar elevado a menudo en las ramas de un árbol o en las vigas de un techo. Explota el hecho que los humanos a menudo fracasan al mirar buscando algo. El ser humano tiene un punto ciego por encima de los cuarenta y cinco grados de su línea de visión.

d. Konoha gakure no jutsu: Técnica para esconderse entre los árboles, arbustos y follaje. Recurriendo tanto al follaje inmóvil como al que ataba alrededor de su cuerpo.

e. Sekiton gakure no jutsu: Las peculiaridades del terreno, tales como rocas, desfiladeros, arroyos y zonas cubiertas.

f. Katon gakure no jutsu: Recurrir al uso del fuego o la luz para cegar al enemigo.

g. Suton gakure no jutsu: Esconderse en las piedras.

h. Noroshi gakure no jutsu: Ocultación a través del humo. Consistía en lanzar granadas de humo para enmascarar una rápida salida. Las escuelas Ninja crearon diferentes pólvoras con productos químicos para producir humos tóxicos.

CIELOS

a. Kiri gakure no jutsu: Desaparecer entre la bruma. Una niebla densa oculta los movimientos del ninja aunque debía tener cuidado con los ruidos, debe proceder como si actuara en la oscuridad y no tropezar con ningún objeto.

b. Ame gakure no jutsu: Utilizar la lluvia para desaparecer. La lluvia enmascara los ruidos y dificulta la visibilidad.

c. Hikari stuki gacure no jutsu: La luz de la Luna. Las noches luna llena pueden dificultar el enmascaramiento del ninja, por tanto el ninja debe actuar en noches de luna nueva.

d. Kumo gakure no jutsu: Nubes. Cuando el cielo está cubierto por nubes espesas "cielo cerrado", repercute en la visibilidad del enemigo.

e. Taiyo gakure no jutsu: El Sol. Con el sol en dirección a los ojos del enemigo, le dificultará la visión. El ninja debe tener en cuenta que cuando el sol está en lo más alto, proyecta unas sombras cortas y más alargadas cuando amanece o atardece.

f. Arashi gakure no jutsu: Truenos y relámpagos. Cuando se produce una tormenta eléctrica los guardias tienden a resguardarse, las puntas de las lanzas puedes atraer a los rayos. El sonido de los truenos desconcierta la atención del enemigo. El ninja ha de tener en cuenta que los relámpagos nocturnos arrojan luz, como si fuera una bengala luminosa, aunque duran pocos segundos debe evitar moverse en campo abierto.

g. Yuki gakure no jutsu: La nieve. Ocultarse debajo de la nieve debe hacerse haciendo un agujero en una ladera, cerca del tronco de un árbol o en una cueva y luego tapar las aberturas con nieve, debiendo borrar cualquier huella con ramas para no descubrir su posición.

h. Kaze gakure no jutsu: El viento. Los días con mucho viento produce mucho ruido, el silbido del mismo, el chocar de las ramas y las hojas. En vientos suaves el ninja debe ocultarse en contra de la dirección del viento, para que el enemigo no pueda recibir sonidos y olores. El ninja debía conocer la distancia que los sonidos se propagan por el aire. Unas sandalias de paja: 12 metros, voz baja y roce de pantalones: 25 metros, tos y ropa contra ramas: 40 metros, voz normal: 120 metros, conversaciones: 300 metros y caballería: varios kilómetros.

Henso jutsu: Es la forma de alterar la propia apariencia o comportamiento, de forma que desaparezca de la vista.

Giso jutsu: El arte de la personificación, es la forma de asumir otra personalidad o identidad. El ninja debe conocer todos los detalles del personaje que interpreta, crear una identidad falsa implica tener conocimientos de agricultura, comercio, malabares, etc.

Ejemplo: cuando un ninja adoptaba la identidad de un campesino este debe conocer el cultivo del arroz, que es el cereal más cultivado en Japón, así como hacer aguardiente de arroz "Sake" y la fabricación de papel. El trigo, centeno, alforfón y sorgo se cultivaban igualmente, además de diversos tipos de legumbres.

Consejos para la interpretación:

a. Leer en voz alta.

b. Practicar delante de un espejo las expresiones faciales y corporales.

c. Crear pequeños monólogos e interpretarlos delante de un grupo de amigos.

d. El arte de improvisación. Mentir sobre un hecho y desarrollar una historia paraqué parezca creíble.

INTON JUTSU: Arte de las técnicas de evasión.

Chiton jutsu: Técnicas de utilizar los cinco elementos para conseguir la huida.

Goton no jutsu: Cinco técnicas para evadirse.

Katon no jutsu: Conjunto de técnicas de huida mediante la utilización del fuego.

Kiton no jutsu: Arte de las técnicas de huida mediante la utilización del elemento metal.

Mokuton no jutsu: Conjunto de las técnicas de huida mediante la utilización del elemento madera.

Suiton no jutsu: Utilización del elemento agua en las técnicas de evasión. Tanuki

gakure no jutsu: Técnicas de huida por la copa de los árboles.

Hitsuke: Táctica de distracción al adversario con fuego para escaparse en otra dirección.

Chujuton no jutsu: Uso de animales.

Formas de escape (parte 1) Madera y Fuego

Togakure Ryu, contempla diferentes formas de escape o evasión y/o infiltración en terreno enemigo, conocidas como Tonko no Jutsu.

Son las siguientes: técnicas de madera (mokuton jutsu), de fuego (katon jutsu), de tierra (doton jutsu), de metal (kinton jutsu), de agua (suiton jutsu), del hombre (jinton jutsu) y algunas otras relacionadas con los animales (kinton -pájaros-, juton -animales salvajes-, chuton -insectos-, gyoton -peces-...) y elementos del Cielo.

Empezaremos esta serie de artículos con Mokuton no jutsu, técnicas de evasión del elemento madera y Katon no Jutsu, técnicas usando el elemento fuego.

Si prestamos atención a estos antiguos métodos usados por los ninja de la época medieval japonesa veremos que, aparte de ser muy simples -que normalmente lo más simple es lo más efectivo-, muchos de ellos se siguen utilizando aún hoy en día en la guerra moderna, con las modificaciones acordes a los tiempos, y que se han venido utilizando antes y siempre en casi todas las partes y épocas del mundo, aún sin que esas sociedades hayan tenido contacto ni traspaso de información. La imaginación del ser humano cuando se trata del arte de la guerra, la infiltración o la evasión, parece ser universal.

Mokuton no Jutsu, técnicas de madera, básicamente se refiere a las técnicas y el arte de esconderse en el bosque, entre los arbustos, árboles y plantas, o usar estas para este fin, y desde ahí poder pasar desapercibido o atacar al enemigo.

Los principios generales de este arte consisten en el camuflaje usando los contrastes entre la luz y las sombras que generan los arbustos, árboles y plantas, utilizar las plantas como disfraz, atraer la atención del enemigo generando sonidos con las plantas, etc.

Método de camuflaje (Gisou no Ho): Ocultarse usando la vida vegetal tanto para escapar de perseguidores como para infiltrarse en zona enemiga. El método consiste en atar una cuerda o el sageo de la espada alrededor del cuerpo y los hombros para insertar ahí verticalmente maleza, hojas, ramas y flores. Hay que hacerlo tanto por delante como por detrás del cuerpo. Es importante prestar especial atención a romper la línea de los hombros para que sea más difícil de detectar por el enemigo. El tipo de plantas no debe ser muy dispar ni llamativo, y deberá estar en concordancia con la vida vegetal de la zona en cuestión.

Método de ocultarse agazapado (Uzura Gakure no Ho): Es una consecuencia del anterior. Una vez estás camuflado con Gisou no Ho, cuando pasa el enemigo saltas sobre o cerca de él, y lo eliminas usando tus armas de corte (u otras), contando con el elemento sorpresa. Hay que esperar al último momento para evitar que el ruido al salir de la maleza dé tiempo al enemigo a reaccionar.

Método de evasión del árbol engañoso (Gi Hen Mokuton no Ho): Es el método de causar una distracción para escapar o atacar sacudiendo las ramas de un árbol para hacer que el enemigo piense que estás ahí. En este método el ninja podía utilizar un kamayari para sacudir las ramas de un árbol y así hacer creer al enemigo que le había descubierto.

Alternativamente, podía atar una cuerda a la rama con un animal atado al otro extremo de la misma. Mientras el animal trata de escapar, la rama se moverá haciendo creer al enemigo que estás ahí. Para aumentar el efecto, también podía colocar una pieza de su ropa en el árbol, lo que haría que el enemigo se demorase más tiempo buscándole por allí cerca.

Método del árbol que cae (To Buku Gi Hen no Ho): Es el método de aplastar al enemigo haciendo que varios troncos o mazos de bambú caigan sobre él. También podía derribar los troncos para crear una distracción y ayudar en su escape, evasión o infiltración. Hay muchas aplicaciones de esto, pero para mencionar un par, se pueden apilar bambús pesados o troncos en el lado de un camino que sabes que el enemigo va a usar, y cuando este está en paralelo con ellos, derribarlos empujando desde arriba. También se pueden atar en un techo o una ladera y cuando se es descubierto por el enemigo perseguidor, cortar la cuerda para hacerlos caer hacia el enemigo y ayudar a escapar.

Método de destrucción de los ojos/vista (Metsubushi no Ho): Corta una rama de árbol, un bambú o una mata de espinos de aproximadamente la longitud de un jo. Sujétala con tu mano izquierda detrás de tu cuerpo, apoyada en el suelo mientras con tu derecha sostienes tu espada. Cuando el enemigo se acerca para enfrentarte, mantén la rama detrás y la espada delante, y en el momento justo, cuando la distancia es la perfecta y las espadas casi se tocan, lleva rápidamente la rama hacia delante en un movimiento fulminante como un latigazo hacia los ojos del enemigo. Cuando este se encoja o se retraiga de dolor o sorpresa, acaba con él usando bikenjutsu o escapa.

Siguiendo con los métodos de escape, distracción o evasión de la escuela Togakure, el siguiente método tras la madera es el uso del elemento fuego, **Katon no Jutsu**.

Katon no jutsu son las técnicas usadas para captar la atención de los enemigos creando fuegos a partir de la combustión de varias sustancias naturales, incluyendo polvos, hierbas, aceites y cosas similares, atacando luego desde direcciones inesperadas o escapando. En la escuela Togakure Ryu, los guerreros ninja llevaban generalmente pólvora negra hecha de kiribai (ceniza de madera del árbol paulownia) y azufre. El polvo se mezclaba en las proporciones y cantidades adecuadas para cada tarea.

Los guerreros ninja atacaban a sus enemigos lanzándoles la pólvora directamente a los ojos, o prendiendo fuego a la hierba y los matorrales, o echando la pólvora en braseros, etc. Cuando la mezcla prendía o explotaba, tomaba al enemigo por

sorpresa, y entonces el ninja podía atacar repentinamente o esconderse en los fosos de los castillos, en los techos de las casas, en los árboles o bajo los suelos para pasar desapercibido y poder llevar a cabo su misión. El factor más importante a tener en cuenta para poder emplear con éxito las técnicas de fuego es el tiempo, las condiciones meteorológicas, básicamente el viento y la lluvia.

Método de ataque con fuego (Hizeme no Ho): Es el método de atrapar y matar al enemigo rodeándolo de fuego. Primero el ninja preparaba el área con los materiales combustibles para prender el fuego, obviamente sin ser visto. La estrategia dependía de la situación, así que, si por ejemplo el ninja estaba siendo perseguido, la idea sería conducir al enemigo al área en que la trampa había sido colocada. Los ninja se esconderían en el borde exterior de la zona, y cuando los enemigos entrasen en el área prenderían los combustibles. El fuego rodearía rápidamente al enemigo y lo mataría por asfixia, quemaduras o ambas cosas. Si algún enemigo escapara del fuego, sería fácil en ese momento liquidarlo a mano armada.

Otra situación podría ser colocar la trampa combustible en el camino o edificio que el ninja sabía que iba a ser usado por el enemigo. El resto es el mismo.

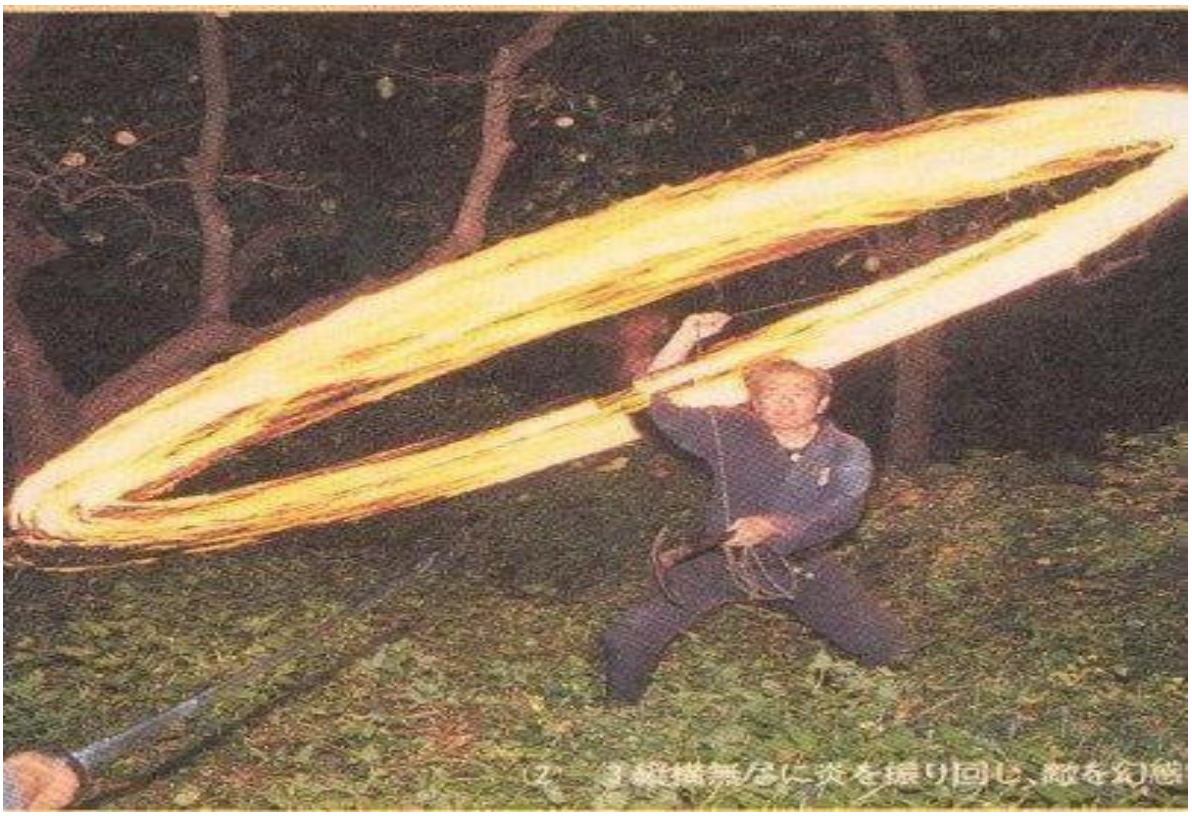
La dirección del viento es un factor muy importante a considerar en esta técnica así como la lluvia potencial. Esto lo cubre la escuela Togakure Ryu en su apartado de 'Tenmon Chimon' (Meteorología y Geografía / Geología).

Método del agua hirviendo (Netto no Ho): Otra vez, como ocurre con muchos métodos, este dependía de las circunstancias en las cuales se hallase el ninja o esperase hallarse. La idea es parar al enemigo lanzándole agua (o aceite) hirviendo encima. Los ninja de Togakure mantendrían las ollas con agua o aceite hirviendo si estaban en el campamento, preferentemente si estaban en un terreno elevado. Con esta ventaja, si fuesen descubiertos y atacados, podrían verter el líquido hirviendo sobre el enemigo. Si el ninja quería crear una vía de evacuación, podrían colocarse ollas de agua hirviendo a fuego lento en un punto alto y ser usadas de la misma manera para ralentizar la persecución y lastimar al enemigo. Si el ninja defendía un castillo, el mismo principio sería utilizado para evitar que el enemigo se acercase o escalara las paredes del castillo.

Método de la cortina de humo (En Maku Kaku Ran no Ho): En este método se vierte agua sobre un fuego para crear una cortina de humo que ayude al escape, la evasión o la infiltración. Es importante observar la dirección del viento y posicionarse de modo que el viento sople a nuestro favor. Lo ideal es cuando el viento sopla en dirección al enemigo, entonces se vertía el agua sobre el fuego para crear el humo. Otra forma de crear humo era quemando hierba seca.

Método del demonio de fuego (Oni Bi no Ho): Este método usaba la superstición como ventaja. Entonces existía la creencia de que los espíritus de los

muertos flotaban en el aire. Así que esto se utilizó para hacer creer a la gente que ciertas áreas estaban encantadas o poseídas por los espíritus. Los ninja empapaban trozos de tela en aceite y luego los ataban a cañas de bambú que podían ser transportadas, clavadas en el suelo o colgadas de los árboles. Cuando se encendían por la noche, semejaban bolas flotantes de fuego (demonios del fuego).



Togakure Ryu Ninjutsu – Formas de escape (parte 2) Tierra y Metal

Togakure Ryu, contempla diferentes formas de escape o evasión y/o infiltración en terreno enemigo, conocidas como Tonko no Jutsu.

Son las siguientes: técnicas de madera (mokuton jutsu), de fuego (katon jutsu), de tierra (doton jutsu), de metal (kinton jutsu), de agua (suiton jutsu), del hombre (jinton jutsu) y algunas otras relacionadas con los animales (kinton -pájaros-, juton -animales salvajes-, chuton -insectos-, gyoton -peces-...)

Si prestamos atención a estos antiguos métodos usados por los ninja de la época medieval japonesa veremos que, aparte de ser muy simples -que normalmente lo más simple es lo más efectivo-, muchos de ellos se siguen utilizando aún hoy en

día en la guerra moderna, con las modificaciones acordes a los tiempos, y que se han venido utilizando antes y siempre en casi todas las partes y épocas del mundo, aún sin que esas sociedades hayan tenido contacto ni traspaso de información. La imaginación del ser humano cuando se trata del arte de la guerra, la infiltración o la evasión, parece ser universal.

En la anterior entrada de esta serie de artículos hablamos de Mokuton no jutsu, técnicas de evasión del elemento madera y Katon no Jutsu, técnicas usando el elemento fuego. (Enlace a dicha entrada)

Continuamos hoy con **Doton Jutsu**, métodos de escape de la Tierra y **Kinton Jutsu**, métodos de escape del Metal.

Doton no Jutsu son los métodos o técnicas de evasión usando el terreno y sus características como ventajas tácticas. Lanzar ataques desde terrenos inverosímiles, usar barro o piedras como shuriken para cegar o distraer al enemigo, usar piedras y rocas tanto para lanzarlas al enemigo como en dirección opuesta a modo de distracción, etc.

Entre los métodos principales de Doton no jutsu destacamos:

Metsubushi no Ho o método de cegar los ojos o la visión: Este método consiste en usar la arena, tierra, suciedad diversa, como Metsubushi, ya sea proyectándola directamente a la cara de los enemigos o agarrando puñados de tierra y tirándolos a sus ojos. Esto se hace para ayudar a la evasión, evasión o infiltración. Para proyectar la tierra a la cara de los enemigos se usa Bikenjutsu Gedan no Kamae, y mientras lo haces, introduces los dedos del pie adelantado en la tierra para recoger un puñado de tierra sobre ellos y lanzarlo a la cara del enemigo. Para hacerlo con las manos, utilizar un movimiento tipo Ukemi / Kaiten para ir al suelo rápidamente a agarrar el puñado de arena a lanzar a la cara del enemigo.

Mogura no Ho o Método del topo: El kanji original de esta técnica significaba “Dragón del suelo”, pero la traducción moderna es “topo”. Es un método para atacar a un enemigo con una espada o una lanza desde un punto oculto debajo del suelo (por debajo del nivel enemigo). Si esta técnica iba a ser usada en un edificio, entonces el ninja se ocultaba bajo el suelo (en el espacio bajo la casa) y esperaba a su enemigo. Cuando llegaba el momento adecuado, el ninja apuñalaría a través del suelo con una espada o una lanza. Si esta técnica fuera usada fuera de edificios, el ninja cavaría un agujero en la tierra que sería ocultado poniendo postes de bambú a través de él y colocando luego hierba y vegetación encima de eso. Cuando el enemigo pasase por encima el ninja lo apuñalaría con una espada o una lanza. Esta técnica se usaba cuando el ninja sabía exactamente por donde pasaría el enemigo. Había que prestar especial atención si la zona era conocida por el enemigo puesto que notaría cualquier cambio y sospecharía.

Rakka no Ho, o método de los pétalos que caen: Este método es el clásico de atraer a tu enemigo a caer en un agujero oculto y matarlo a continuación. Puede usarse como parte de una estrategia para escapar o para infiltración. Como con la técnica anterior, se debe cavar un agujero y camuflar bien. Si el enemigo te está persiguiendo, entonces debes ir en una dirección que pueda garantizar que el enemigo caerá en el agujero. Si estás cara a cara, entonces debes mantener al enemigo a raya y maniobrar para que el agujero quede entre tú y el enemigo. Entonces persuades al enemigo a atacar haciéndole caer en el agujero. Luego lo matas.

Inton no Ho, el método de escapar y esconderse: Éste es otro método de usar un agujero previamente excavado en la tierra, otra vez para evasión o infiltración, escondiéndose dentro. También se puede utilizar un hueco natural para este método. Si eres descubierto, o estás a punto de ser descubierto, retirarse y ocultarse en el agujero hasta que el peligro haya pasado. Si te descubren mientras estás utilizando este método, usar Mogura no Ho.

Sekiton no Ho o método de evasión usando la nieve: Se trata de usar las técnicas de Doton Jutsu pero en la nieve. La nieve ocultará perfectamente las trampas.

Kinton Jutsuo Métodos de evasión del Metal, son aquellas técnicas o métodos que toman su ventaja del brillo o el sonido de objetos metálicos para engañar al enemigo, infiltrarse en territorio hostil, atacar al adversario o escapar del peligro.

Los principales métodos de Kinton Jutsu son:

Kodama no Ho, o método del espíritu del árbol: Este método juega de nuevo con las supersticiones de los japoneses de aquellas épocas. Consistía en que uno o más ninja ocultos en un bosque golpeaban metal contra metal repetidamente, lo

cual hacía creer al enemigo que el bosque estaba dominado por el espíritu de los árboles. Este método también utilizaba ruidos fuertes, inesperados y repentinos, similares a truenos o tañar de campanas, que sorprendían al enemigo otorgando ventaja a los ninja. La confusión generada en la patrulla enemiga por el ruido metálico era aprovechada por los ninja para eliminarlos más fácilmente.

Hikari no Ho (Aizu), o método de señales luminosas: Es el clásico método que consiste en hacer señales usando el reflejo de la luz solar sobre un objeto metálico pulido o un espejo. Inclinando el espejo alternativamente hacia atrás y hacia delante se forman las ráfagas de luz que crean las señales. También puede hacerse pasando la mano por el espejo tapándolo y destapándolo alternativamente.

Hikari no Ho (Me-Tsubushi), o método de cegar con luz: En la escuela Koto Ryu hay un kamae de espada llamado Mangetsu no Kamae -similar a Hoko no Kamae- que se realiza sosteniendo la espada de tal modo que refleje la luz del Sol contra los ojos del enemigo. También se usaba cuando llovía para en vez de reflejar la luz solar, recoger el agua que caía en el Hi (surco de la espada), y lanzarla hacia los ojos del enemigo, cegándolo momentáneamente para acabar con él de modo más fácil. La escuela Togakure Ryu usa Kasumi no Kamae de Bikenjutsu con los mismos principios en mente. El mismo método del reflejo de la luz para cegar puede hacerse en vez de con la espada con cualquier plancha metálica o espejo.

In-Yo no Ho, o método de los opuestos -luz/oscuridad-: Tomar ventaja del contraste entre la luz y la sombra y el tiempo que el ojo humano tarda en acostumbrarse y reaccionar. La luz dificulta enormemente poder ver con claridad dentro de un espacio en sombra. Independientemente de si es de día o de noche (la Luna también genera sombras) este método puede ser usado con gran efecto. Los árboles, matorrales, rocas, muros, todo crea sombras. El método es tan simple como esconderse en las sombras tanto para esperar al enemigo y sorprenderlo como simplemente para permanecer escondido a la espera de la ocasión propicia para realizar la infiltración o escapar a labúsqueda…

Continuará con Suiton jutsu, métodos de agua y Jinton jutsu, métodos del hombre…

Togakure Ryu Ninjutsu – Formas de escape (parte 3 y última) Agua, Hombre, Animales y elementos celestes

Togakure Ryu, contempla diferentes formas de escape o evasión y/o infiltración en terreno enemigo, conocidas como Tonko no Jutsu.

Son las siguientes: técnicas de madera (mokuton jutsu), de fuego (katon jutsu), de tierra (doton jutsu), de metal (kinton jutsu), de agua (suiton jutsu), del hombre (jinton jutsu) y algunas otras relacionadas con los animales (kinton -pájaros-, juton -animales salvajes-, chuton -insectos-, gyoton -peces-…) y algunos elementos del Cielo.

En las anteriores entradas de esta serie de artículos hablamos de Mokuton no jutsu, técnicas de evasión del elemento madera y Katon no Jutsu, técnicas usando el elemento fuego –enlace a dicha entrada- y Doton Jutsu, métodos de escape de la Tierra y Kinton Jutsu, métodos de escape del Metal .

Si prestamos atención a estos antiguos métodos usados por los ninja de la época medieval japonesa veremos que, aparte de ser muy simples -que normalmente lo más simple es lo más efectivo-, muchos de ellos se siguen utilizando aún hoy en día en la guerra moderna, con las modificaciones acordes a los tiempos, y que se han venido utilizando antes y siempre en casi todas las partes y épocas del mundo, aún sin que esas sociedades hayan tenido contacto ni traspaso de información. La imaginación del ser humano cuando se trata del arte de la guerra, la infiltración o la evasión, parece ser universal.

Para continuar y finalizar esta serie de artículos dedicada a los métodos de escape e infiltración de la escuela Togakure Ryu hablaremos de **Suiton jutsu** o métodos de agua y **Jinton jutsu** o los métodos del hombre, así como algunos métodos usando animales y elementos celestes.

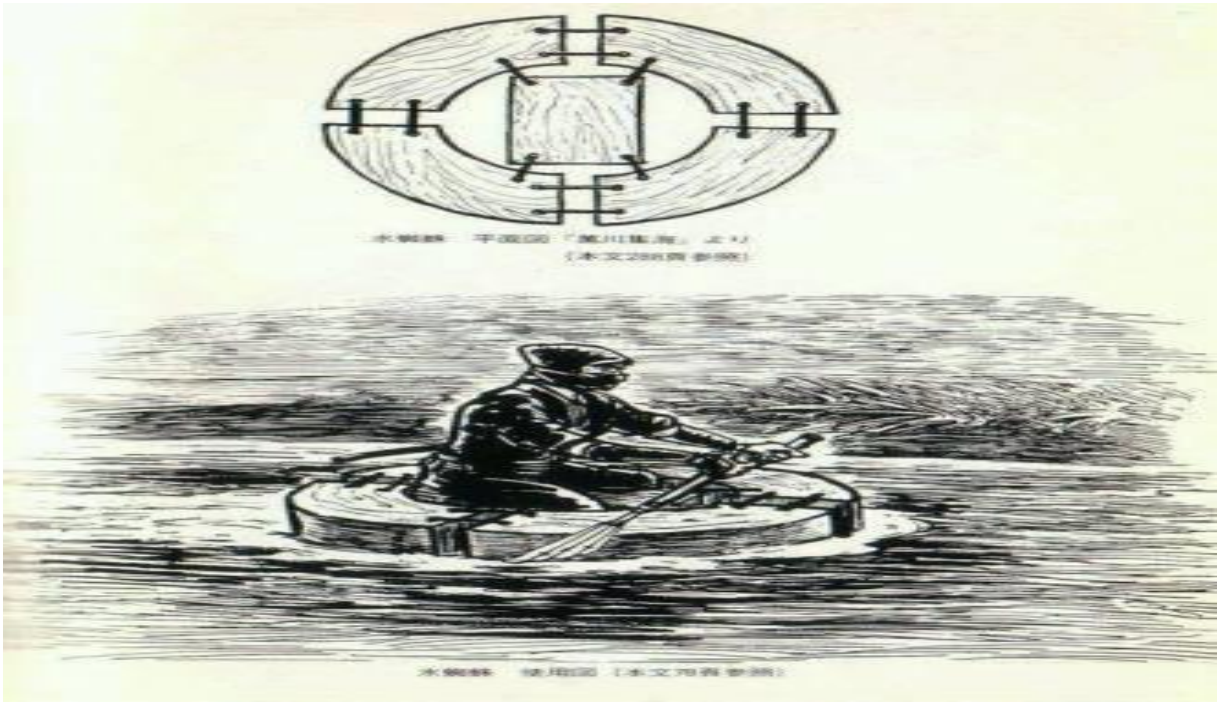
Suiton jutsu son las técnicas o métodos que emplean el agua para escapar, evadirse, atacar o engañar al enemigo o infiltrarse en territorio hostil. Incluyen todas las técnicas especiales de natación, que no vamos a tratar aquí*, el uso de venenos, aparatos de respiración, etc…

* Si te interesa conocer más al respecto sobre las técnicas de natación especiales, las diferentes escuelas, etc, puedes acudir a releer la serie de 4 artículos titulados Suiton Jutsu, en este mismo blog, que fueron publicados en 2012, básicamente la 3ª parte: Suiton Jutsu (1ª parte orígenes) / Suiton Jutsu (2ª parte principales ryu- ha) / Suiton jutsu (3ª parte consideraciones básicas y diferentes formas de natación) / Suiton JUtsu (4ª parte Suiton & Ninjutsu)

Doku Mizu Teppo no Ho o método del cañón de agua envenenada: Es un pequeño cañón o pistola lanzadora de agua hecho de bambú. Se llena de agua envenenada que se tira a los ojos o boca del enemigo. Se usaban de diferentes medidas. Cuando hablamos de agua envenenada hemos de pensar no solamente en veneno real como el que se puede extraer de ciertos animales sino también en el sentido de rellenar el Mizu Teppo con agua conteniendo sustancias que al entrar en contacto con las mucosas del enemigo puedan provocar irritación, picor, etc.

Gi Hen Kaku Ran no Ho, o método de perturbación engañosa: Método usado por el ninja cuando era perseguido por el enemigo y pasaba cerca de un pozo, estanque, arroyo o río. Para hacer creer al enemigo que se había metido en el agua simplemente lanzaba una gran piedra o tronco al agua e inmediatamente se iba en dirección contraria y se escondía usando alguno de los otros métodos de ocultación vistos anteriormente. Mientras el enemigo se dedicaba a buscar por la orilla del agua, el ninja escapaba o se infiltraba.

Mizu Gumo no Ho o método de la araña de agua: El Mizu Gumo es un instrumento bien conocido por los fans del ninjutsu. Al parecer existieron diferentes versiones aunque básicamente consiste en un flotador. Se construía de diferentes maneras. Un clásico era realizado con varias pieles de conejo infladas con aire y formando compartimentos separados pero unidos entre sí por cuerdas formando un círculo en medio del cual se ataba también una madera que servía de asiento o apoyo. Otra versión hecha con piezas de madera unidas de la misma forma, se ataba al calzado y se usaba a modo de raquetas de nieve para caminar "flotando" sobre humedales y zonas pantanosas, embarradas etc. En agua poco profunda se podía usar un kamayari como percha/remo.



Sui Chu Ki no Ho, o método o utensilio para usar bajo el agua: El Sui Chu Ki, también conocido como **Mizu Zutsu** es un utensilio usado por la escuela Togakure Ryu, hecho con una caña de bambú de aproximadamente de un metro de longitud y una boquilla en un extremo. Tiene varios usos. El principal es para respirar bajo el agua, pero podía ser también usado como señalización o como arma. Para mantenerse bajo el agua respirando a través de él, es importante permanecer sumergido usando una mano para sujetarse a las cañas, o a algo que le impida salir flotando a la superficie. Era posible estar sumergido respirando con este utensilio durante bastante tiempo, al parecer hasta varias horas, aunque no es tarea fácil ya que hay que asegurarse de respirar sólo a través de la boca y no de las fosas nasales. Una forma era taponar previamente las fosas nasales.

Jinton no Jutsu o Técnicas usando el elemento humano.

Jinton no Jutsu es el uso del disfraz y el ocultamiento de la identidad (**Hensojutsu**) para escapar, evadirse o infiltrarse en terreno enemigo. Es importante aprender a imitar de manera convincente y esto tiene una estrecha relación con el teatro y la actuación.

Danton y Onnaton (Masculino y Femenino): Dependiendo si eres hombre o mujer tomarás una forma de aproximación u otra. Los hombres y las mujeres son criaturas egoístas y, como tal, se puede utilizar el honor, la vergüenza, la vanidad o el orgullo contra ellos para manipularlos haciendo tu voluntad. Es importante descubrir sus intereses y sus rutinas ya que eso puede ser vital para escoger la estrategia apropiada. El sexo es siempre un factor importante en la manipulación de los hombres, por lo que es importante conocer la orientación sexual del hombre para poder explotar esto a favor. También es importante saber cómo usar a las Kunoichi - ninja femenina- efectivamente para obtener información de los hombres.

Los chismes entre las mujeres son también algo importante a considerar, esto puede ser muy eficaz para difundir la desinformación.

Las kunoichi se especializaron más en temas de disfraces, venenos, y formas de usar su género como ventaja, aunque también eran entrenadas en combate cuerpo a cuerpo. Usualmente se disfrazarían de geisha, prostitutas, adivinas y similares para acercarse mucho al enemigo. Se piensa que en general seducirían a la víctima para envenenarla en el momento propicio pero también es muy posible que se disfrazasen de sirvienta doméstica, permitiéndoles muchas oportunidades de escuchar información vital.

Roton (Ancianos): Las personas mayores son una muy buena fuente de información sobre las regiones, pueblos etc., ya que muy probablemente han vivido la mayor parte de su vida en la zona en cuestión y conocen perfectamente las idas y venidas de la gente, sucesos, etc. Por lo general a los viejos les encanta hablar con todo el mundo, especialmente con aquellos que no tienen familia cercana cuidando de ellos, así que es fácil ganarse su confianza y obtener información a través suyo. También lo saben todo sobre leyendas locales, topografía, clima local, etc., lo cual es información vital. Por último, es fundamental estudiar los manierismos y la forma en que los ancianos se mueven. Por ejemplo, si un viejo trabajó como granjero toda su vida, entonces probablemente estaría encorvado y sufriendo de artritis, mientras que un viejo samurái puede sufrir de viejas heridas de guerra y llevar cicatrices Esto en un aspecto importante de Henso Jutsu.

Yoton, jóvenes y niños: Los niños son juguetones por naturaleza, así que un buen método de escape es obligar a los niños a jugar a algún juego cerca de nuestro enemigo como forma de distracción para ayudar al escape o la infiltración. También una mujer que llevara a su hijo sería un disfraz inteligente para un ninja,

ya que no llamaría mucho la atención y lo que la gente piensa que es el bebé, en realidad pueden ser herramientas, armas, etc.

Los niños también son confiados por naturaleza y pueden ser sobornados con comida o dinero para dar información sin que se den cuenta de que están haciéndolo. Por último, los niños también serían secuestrados para chantajear a los padres y parientes. El intercambio de rehenes era una práctica común.

Kiton (Aristocracia): El factor más importante a considerar cuando se trata de aristocracia son las diversas normas relativas a la etiqueta, la forma de hablar y las estructuras jerárquicas dentro de esta clase, por lo que el ninja necesitaba ser capaz de mezclarse en este entorno, ya sea como un samurái de alto rango o como "ayudante contratado", pero era vital para entender la forma correcta de actuar uno mismo para desaparecer efectivamente. También, por ejemplo, un Daimyo tendría asesores para las varias decisiones que tendría que tomar en el día a día para el gobierno de su feudo. Era importante para el ninja saber quién era quién para permitirle manipular potencialmente al Daimyo directamente o a través de sus asesores. Es un hecho bien conocido que los ninja a menudo manipularon las cuerdas políticas sin que nadie se diese cuenta.

Senton (Pobres): La gente pobre pedía a menudo en lugares públicos tales como templos locales, santuarios y áreas urbanas muy pobladas, y como resultado estarían en una posición perfecta para recopilar información sobre la región o pueblo o ciudad. El ninja podría ofrecer dinero o comida por esta información, ya que casi con toda seguridad serían susceptibles de sobornos. El escenario más probable sería que el ninja se disfrazase de mendigo y llevase a cabo esta recopilación de información mientras permanece invisible en los alrededores.

Gyoton jutsu (Técnicas usando peces): En primer lugar, era importante para el ninja saber cómo coger peces. El pescado es, y ha sido durante muchos cientos de años, el principal elemento de la dieta japonesa. Un ninja podía envenenar las aguas del territorio de un enemigo para matar a los peces, con lo que quitaría una importante fuente de alimento. El contenido del hígado del Fugu (pez globo) es altamente venenoso. Este veneno fue utilizado para las puntas de shuriken, flechas, dardos e incluso hojas de espada. Otro método era que el ninja se disfrazara de pescadero, los mensajes o las armas podrían estar ocultos en el pescado y ser fácilmente transportados o transmitidos sin despertar sospechas.

Técnicas con los elementos celestes:

Nitton no jutsu o técnicas usando el Sol: El aspecto más importante de Nitton jutsu es "Kurai Dori" o posición propicia, cómo te posicionas con respecto al Sol y al enemigo usando éste para tu ventaja. El Sol siempre tiene que quedar detrás tuyo cuando te enfrentas al enemigo para que haya más posibilidades de que éste se vea cegado por él. Si el Sol quedase enfrente tuyo usa tu espada o algún

objeto metálico para reflejar su luz contra sus ojos y cegarle tal y como se ha visto en las técnicas de metal Hikari no Ho Me-Tsubushi.

Getton no Jutsu, o técnicas usando la Luna: Esto es usar la luna para el ataque, la evasión y la infiltración. El conocimiento de los ciclos lunares era esencial. Te mueves cuando la luna es nueva y te quedas quieto y observas cuando la Luna ilumina la Tierra. Usar las sombras que se crean naturalmente para esto, similares al método de In/ Yo no Ho de Kinton no Jutsu.

Seiton no Jutsu (Técnicas de astronomía): Seiton no Jutsu se utiliza para la navegación nocturna usando las constelaciones conocidas para determinar la longitud y la latitud. Se necesita estudiar los patrones estelares en relación con el lugar de residencia y crear un gráfico que puede determinar la dirección. Esto se utiliza para ayudar a atacar y retirarse por la noche. Si está nublado, por lo general los hitos se verán silueteados contra las nubes, esto también debe ser estudiado dentro del área local; es decir, un lago se mostrará de manera diferente contra una nube que un campo sembrado.

Muton no Jutsu o técnicas usando la niebla: También llamado Kirigakure no Jutsu, Muton (Mu significa niebla) sirve para ocultar los movimientos de un ejército o desaparecer en la niebla. Hay dos aspectos principales para Muton no Jutsu, el primero es determinar cuando llegará la niebla, el segundo es usarla en el momento en que llega. Por ejemplo, la niebla por lo general llega después de una gran cantidad de lluvia que ha caído cuando la temperatura del aire es cálida, o cuando la lluvia viene del mar a la tierra por la mañana, seguida por una corriente de aire caliente del sur por la tarde, y luego un fresco viento del norte por la noche. Esto se basa en predicciones de Tenmon Chimon y como tal debemos entender que las predicciones se basan puramente en la «tradición meteorológica» y difieren de un país a otro, de una región a otra región, o de estación a estación.

OBJETOS:

Los efectos y objetos hechos por la mano del hombre, como edificios, estatuas, linternas de jardín y humo, también figuraban en forma prominente entre las estrategia del **ninja**.

Ciertos productos químicos, e incluso la hierba húmeda arrojados en fogatas estratégicamente ubicadas y dispuestas por el ninja, producían oleadas de un humo lo bastante denso para encubrir sus movimientos.

Las estatuas y linternas de piedra que adornaban los jardines, también podían significar su salvación; gracias a una manipulación contorsionista de su cuerpo, podía imitar esos objetos y engañar al enemigo.

Kami gakure no jutsu: Significa esconderse en Dios.

Jizzo dachi gakure no jutsu: Una técnica que consiste en esconderse en las inmediaciones de las estatuas de lugares no sagrados.

Kannon gakure no jutsu: Técnica de la diosa Kannon. Consistía en pegarse contra una pared u otro objeto estático cubriendo el rostro con una de las mangas u otro material, y permaneciendo inmóvil.

Konnon dachi gakure no jutsu: Consiste en esconderse en las inmediaciones de las estatuas de Buda en los templos sagrados.

Chakuzen gakure no jutsu: Técnicas de esconderse en una habitación.

Shiba gakure no jutsu: Técnica de esconderse entre paquetes y desperdicios.

Yoji gakure no jutsu: Distracción de la atención de los guardias tirando palillos o una piedra hacia el otro lado para atraer la vigilancia hacia allí, para penetrar en la zona enemiga sin ser visto.

Kama gakure no jutsu: Técnicas de distracción con ruido producido por elementos metálicos de pequeñas dimensiones.

ENGAÑOS

Ametori no jutsu: Técnica de engañar al enemigo dejando prendas de vestir o muñecos como trampas.

Bunshin: Sombras para atemorizar al enemigo.

Chitsum: Colaboradores aborígenes del territorio del adversario.

Kyojitsu tenkan ho: El arte del engaño, una falsedad se presenta como una la verdad.

Dobutsu no jutsu: Truco en el que ninja dejaba animales.

Oto no jutsu: Imitación de los sonidos de animales y otros para atemorizar al enemigo.
Tengu no jutsu: Disfrazarse con máscaras de demonios.

Una técnica de engaño: utilización de una bomba de humo para desaparecer y dejar un animal.

La utilización de un traje oscuro para operar de día no es muy aconsejable, por ello el ninja utilizaba uno de color ocre u ocre verdoso.

La utilización del fuego para cubrir su huida.

MÉTODOS DE COMUNICACIÓN

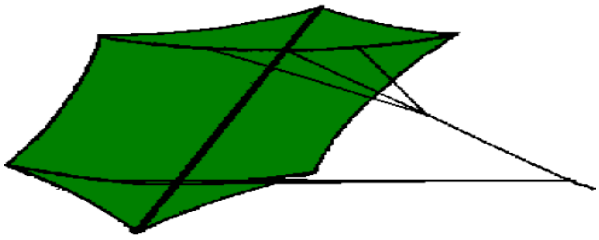
Los métodos de la transmisión de información no verbal o documental “de persona a persona”, se realizaba a través de señales. Estos sistemas eran muy utilizados por los ninjas.

Tipos de señales:

Señales de humo o luminosas. La realización de una o varias hogueras también transmitía información a otros ninjas. El musgo húmedo y las ramas verdes producían un espeso humo, así como una mezcla de pólvora con heces de lobo echadas a la hoguera, producía una fuerte iluminación y era visible a larga distancia en la noche.

Señales por flechas. Flechas ardiendo o humeantes lanzadas al cielo alertaban del peligro.

Cometas. En Japón son muy utilizadas la cometas desde tiempos antiguos y no despertaban muchas sospechas ver volar alguna. El ninja hacia volar una cometa para transmitir información.



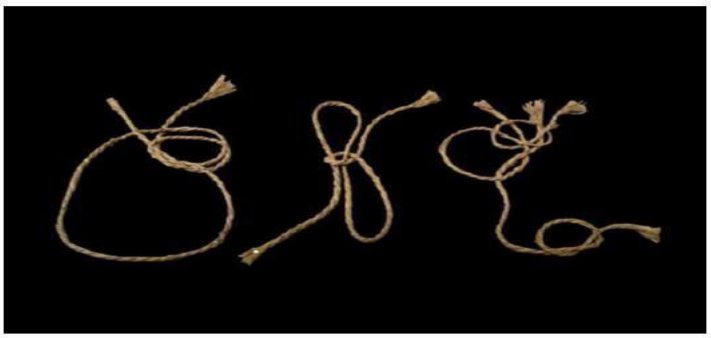
Señales con piedras o pequeñas estatuas. La colocación de un grupo de piedras de una forma determinada señalaba el camino o la dirección a un mensaje.

Rotura de ramas. Pequeñas roturas de ramas en un sendero marcaba el camino a seguir.

Señales de muescas. Unas muescas en los árboles, en la madera de un templo o en un edificio informaban al ninja un mensaje.

Señales ideogramas. Un discreto gráfico o un signo pintado en una bandera, viga, árbol, etc. trasmitían un mensaje.

Nudos “Yuinawa”. Una cuerda colgada de un alero con un número determinado de nudos, informaba al ninja casa amiga o de peligro. También la combinación de varias cuerdas con diferentes combinaciones de nudos creaba un mensaje.



Sonoros. El sonido de una campana, tambor o un gong, son utilizados son utilizados como señal.

Imitación sonido animal. Otra forma de dar una señal a un compañero, el ninja imitaba el sonido de los animales autóctonos del lugar. El croar de la rana, el silbido de un pájaro, el graznido de un cuervo o el maullar de un gato eran la señal para actuar.

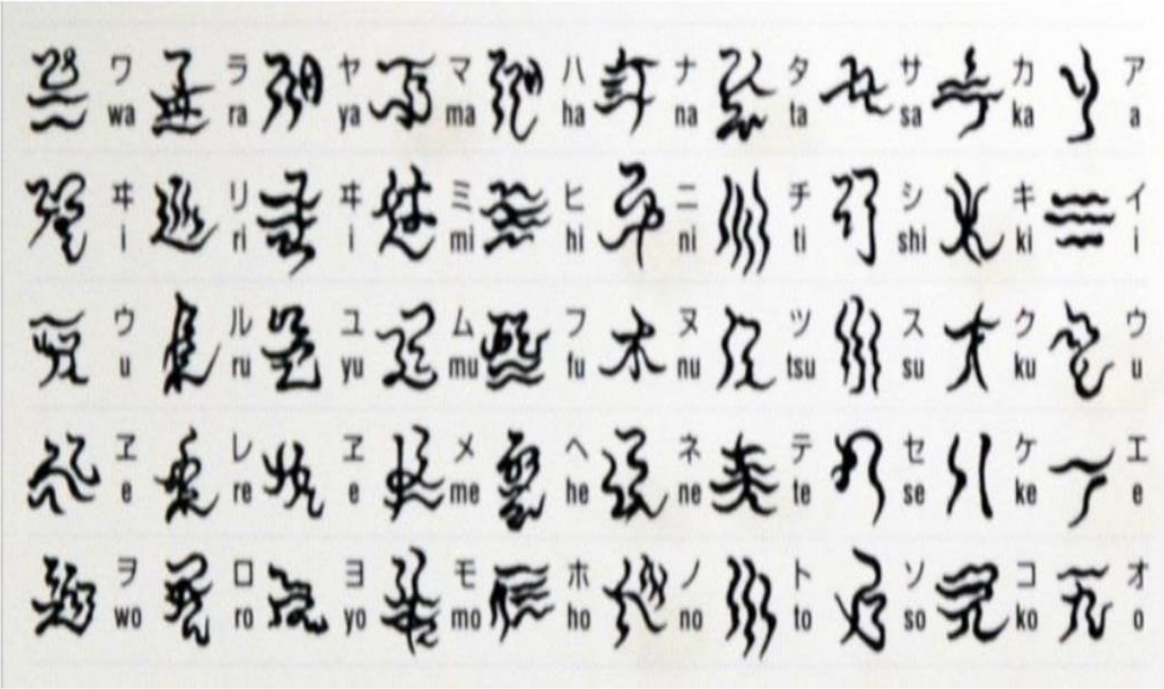
Señales de manos. Los ninjas de un mismo clan, utilizaban diferente gestos de las manos para transmitirse información o para reconocerse sin mediar palabra.

Señales por espejos. Los rayos del sol reflejados en un espejo alertaba a otro compañero de la presencia del enemigo.

Tezutsu: bengalas. La utilización de bengalas comunicaba información a las tropas amigas, también utilizaba las bengalas de diferentes colores para notificar distintas consignas.

CIFRADO

Los mensajes escritos debían de ser cifrados por si caían en manos no deseadas, los ninjas sustituía los carácter del alfabeto por otros que solo ellos conocían.



Otro método de cifrado es la utilización del arroz pintado en cinco colores, la combinación entre estos representaba un carácter y así formaban palabras.

ワ行(Wa) 紫2粒	ラ行(Ra) 黒2粒	ヤ行(Ya) 赤2粒	マ行(Ma) 黄2粒	ハ行(Ha) 青2粒	ナ行(Na) 紫1粒	タ行(Ta) 黒1粒	サ行(Sa) 赤1粒	カ行(Ka) 黄1粒	ア行(A) 青1粒	
わ(Wa)	ら(Ra)	や(Ya)	ま(Ma)	は(Ha)	な(Na)	た(Ta)	さ(Sa)	か(Ka)	あ(A)	ア段(a) 青1粒
	り(Ri)		み(Mi)	ひ(Hi)	に(Ni)	ち(Chi)	し(Shi)	き(Ki)	い(I)	イ段(i) 黄1粒
を(Wo)	る(Ru)	ゆ(Yu)	む(Mu)	ふ(Fu)	ぬ(Nu)	つ(Tsu)	す(Su)	く(Ku)	う(U)	ウ段(u) 赤1粒
	れ(Re)		め(Me)	へ(He)	ね(Ne)	て(Te)	せ(Se)	け(Ke)	え(E)	エ段(e) 黒1粒
ん(N)	ろ(Ro)	よ(Yo)	も(Mo)	ほ(Ho)	の(No)	と(To)	そ(So)	こ(Ko)	お(O)	オ段(o) 紫1粒

SHINOBI NO MONO

Se puede definir como el entrenamiento en la naturaleza. En este capítulo del libro, veremos las técnicas y parte del equipo que usaban los ninjas para sus misiones.
Dividiremos este capítulo en dos partes, una la histórica y otra la práctica actual llamada Gotompo. El lector ha de saber cuál es la línea que divide estas dos partes; el fin que se ha de seguir es la sabiduría y la autoprotección.

CHIMON: Conocimiento del terreno. Uno de los conocimientos trascendentales del ninja es el conocimiento de su entorno, tener la máxima información del terreno en el que se ha de mover, es de vital importancia para la realización de sus misiones. Montañas, valles, ríos y bosques o cualquier otro entorno natural ha de ser inspeccionado por el ninja para preparar sus infiltraciones. El ninja, antes de tomar una decisión necesita contar con el terreno. El terreno por sí solo, hace cambiar las disposiciones tácticas. Las formaciones de combate y de aproximación, la distancia para efectuar el asalto, la disposición defensiva de las tropas, etc., está subordinadas, entre otros factores, al terreno. Luego, si tan activamente va a definir el terreno en las decisiones que tomemos, necesitamos conocerlo.

Gojo gyoko: Método de la utilización de los cinco elementos. Este método consistía en utilizar diferentes técnicas para desarrollar sus misiones, el ninja las tenía catalogadas o estructuradas según un elemento. A rasgos generales estas técnicas estaban concebidas para ser empleadas en tres categorías, la infiltración, el escape y el enmascaramiento. A continuación iremos descubriendo dichas técnicas así como su nombre en japonés.

Chi-no goton doton: Técnicas del uso de los elementos naturales. (Tierra). Chi-no goton kiton: Técnicas del uso de los elementos metales.
Chi-no goton suiton: Técnicas del uso de los elementos agua. Chi-no goton mokuton: Técnicas de los elementos madera.
Chi-no goton katon: Técnicas de los elementos fuego.

ONSHI JUTSU: El arte de las técnicas de la invisibilidad

TÉCNICAS DE CAMUFLAJE

El ninja en situación de supervivencia, especialmente en un ambiente hostil, se encontraba con la necesidad de recurrir al camuflaje de su equipo y sus movimientos. Las técnicas del camuflaje y del movimiento, tales como acecho, también le ayudaban a conseguir animales para el alimento. Este rompía su contorno poniendo cantidades pequeñas de vegetación en los alrededores de su traje y equipo simulando los colores y texturas de su alrededor.

Utilizaba los materiales naturales o artificiales para camuflarse, utilizando pintura a base de pigmentos naturales, carbón, madera quemada, fango, hierba, hojas, tiras de ropa o las ramas del pino.
Cuando se ocultaba, permanecía en la parte más profunda de las sombras. Los bordes externos de las sombras son más ligeros y las zonas más profundas son más oscuras.

El ninja procuraba moverse lentamente, porque el movimiento rápido, atrae la atención. Al pasar obstáculos, el ninja evitaba pasar sobre ellos y no mostraba la silueta contra el horizonte al cruzar las colinas.

El ruido atrae la atención, especialmente si hay una secuencia de fuertes ruidos tales como varias ramitas que se quiebran por presión. Si era posible, evitaba hacer cualquier ruido Utilizaba los ruidos de fondo para cubrir el ruido de sus movimientos.

Los vientos fuertes, y de hablar de la gente cubrirán alguno o todos los sonidos producidos por sus movimientos. La lluvia enmascarará muchos de ruido del movimiento, pero también reduce su capacidad de detectar ruidos.

También camuflaba el olor asociado a los seres humanos. Utilizando las hierbas o las plantas aromáticas para lavarse y para la ropa. Las agujas del pino, la menta, o cualquier planta aromática similar ayudarán a camuflar su olor de animales y de seres humanos.

Mientras viajaba, utilizaba su sentido del olor para ayudarse a encontrar o evitar a seres humanos. Acercarse a seres humanos o animales, con el viento en dirección al enemigo pues llevara su olor.

En el **ninjutsu** la práctica de la invisibilidad es una faceta muy importante, el **ninja** debe esconder su personalidad para protegerse, en el campo de batalla buscará cualquier artimaña para no ser visto. A continuación veremos dichas técnicas.

1) Estrategia que involucraban los elementos.
2) Estrategia que involucraban a los cielos.
3) Estrategia que involucraban a las formas vivientes.
4) Estrategia que involucraban a los objetos.

JUMON GAKURE NO JUTSO: Encantamientos. Los ninja utilizaron las técnicas de encubrimiento en conjunción con un mantra “On anichi marishi ei sowaka”, que utilizaba para calmar el corazón y la respiración.

NINDO SHINSHIN GIHO: La técnica de relajación Ninja es esencial cuando un Ninja no quiere que nadie detecte su presencia. Cuando se aplica correctamente, es muy difícil para una persona detectar el ki o sakki que sale del Ninja. El Ninja se convierte en una parte del paisaje o entorno como un objeto. Esto significa que la persona no puede reaccionar ante el movimiento de los Ninjas. Usando todos los músculos de su cuerpo son capaces de moverse más rápido y silencioso. Esta técnica es uno de los fundamentos de la Nindo Shinshin Giho (cuerpo-mente, las técnicas de la forma del Shinobi).

Cada Ryu, es una Escuela de Combate en su más amplio sentido. Combate por el cuerpo y a través del cuerpo: Combate con armas, Combate en grupos, Combate a mano vacía (Omai). Desde una perspectiva total. Combate cuyo objetivo.

Que cubre todas las facetas del aprendizaje:

1. Técnica
2. Estrategia
3. Táctica
4. Teórica
5. Preparación mental adecuada.

SISTEMA GOGYO GODAI CONOCIMIENTO Y DESARROLLO MENTAL

SHIREN: Desarrollo de los instintos.

MEISO: Meditación, Mantras, Mudras.

SEISHIN TEKI KYOYO: Desarrollo espiritual. SATORI.

KYAI JUTSU: Utilización del Kiai como arma contra el enemigo.

RELAJACION: Técnicas para el bienestar físico y mental.

KOKORO WO SHINOBU: Formación de una mente de hierro.

AIKI KANASHIBARI: Poder mental.

DOSHO: Utilización de los poderes internos para conseguir el dominio de las Situaciones imposibles.

GOJO GYOKO: Principio del método de utilización de los 5 sentimientos y las 5 Pasiones.

FÍSICA DEL CUERPO

- Preparación física en sentido global
- Gimnasia deportiva
- Mecanismos del cuerpo (biomecánica y ergonomía)
- Circuitos de habilidades (Ninja no Junkai)
- Rehabilitación física.

ESTUDIOS TÉCNICOS Y MENTALES

Combate en todas sus formas

- Armas contra armas
- Mano vacía contra armas
- Armas contra mano vacía.

Combate cuerpo a cuerpo

- Contra un adversario
- Contra varios adversarios
- De pie
- En el suelo.

Combate en todas las distancias

- Corta- media- larga.
- También en el suelo
- En el campo y zonas hostiles
- Todo tipo de terrenos
- En cualquier clima
- Combate grupal.

Táctica y combate con armas diversas. Las propias del Ninjutsu. Estudio y prácticas con armas arrojadizas. Y especialización en alguna de ellas.

- Cerbatanas
- Shaken y shuriken
- Yumi – Arco y flecha
- Cadenas
- Armas de fuego.

ARMAS DEL SHINOBI

A continuación haremos una exposición sobre los utensilios más característicos de las artes marciales sobre todo del *Ninjutsu*. Estas herramientas de combate deben ser consideradas desde el punto de vista histórico, no obstante que su práctica en tiempos modernos nos da la posibilidad de descubrir nuevos conceptos y áreas de nuestro *Taijutsu* (combate sin armas). Para facilitar su comprensión las he clasificado atendiendo a sus características. Y antes de comenzar, cuando se lean las siguientes líneas debes tener en cuenta que el guerrero Ninja no siempre usaba los utensilios y/o armas tradicionales según su objetivo original. En muchos casos solían combinar diverso utensilios de su arsenal dándoles las más variopintas aplicaciones. Esto fue parte de su supervivencia personal.

Las armas para el Gotompo son optativas dependiendo las que se requieran en el programa, ya que la mayoría de ellas no estan al alcance de todos en cuanto a sus precios, pero algunas de ellas se pueden mandar a fabricar en madera lo cual reduciría su precio o fabricar artesanalmente quien se sienta capas de hacerlo o trabajar por grupos para facilitar unos a otros, prestando asi los que la llevan a los que no las posean.

DIVISIÓN DE LAS ARMAS SHINOBI

A) **Atemi Ningu.** Contundentes

- Palos o barras
- Cadenas **KUSARI**

B) **KIRI:** Cortantes. **TSUKI:** Punzantes

- Armas cortas
- Armas largas

C) **ARARE**: Arrojadizas

- Atemi: contundentes
- Tsuki: Punzantes

D) GYAKU WAZA Y SHIME WAZA

- Nawa: Cuerda
- Kusari fundo: Cadena
- Bo: Palo

E) TEPPO: Armas de fuego

- Cortas
- Largas
- Mixtas

F) Kaki: Explosivos

- Rompedoras
- Fumígenas
- Lacrimógenas
- Incendiarias

G) DOKU: Venenos

- Animales
- Minerales

- Químicos

H) **KAKUSHI JUTSU:** Armas pequeñas de uso cotidiano

- Tonki. Armas pequeñas elaboradas por uno mismo.

TÁCTICAS DE GUERRILLAS Y CONTRAGUERRILLA

- Rural
- Urbana
- Campo abierto
- Medio hostil
- Fortificaciones.

GOTOMPOS

- Nocturnos
- Diurnos
- Climatología adversa
- Técnicas arbóreas.

CURSOS DE MONTAÑA

- Escalada
- Rappel
- Tirolina
- Técnicas con escalo
- Instrucción Nocturna
- Topografía y orientación
- Supervivencia completa.

YAGEN

- Medicina natural
- Plantas comestibles
- Fitoterapia – plantas medicinales

Primeros auxilios:

a) Montaña, ciudad
b) Kit de supervivencia

Acupuntura. Y sus formas auxiliares:

- Digito puntura

- Shiatsu

- Técnicas de masaje general

KYUSHO JUTSU

- Conocimiento y práctica de los puntos vitales
- Puntos de presión y su aplicación para la curación.
- Kappo y kuatsu

TAREN RENSHU (Entrenamiento de la disciplina)
Soportar:

- Frío
- Calor
- Barro
- Hambre
- Sueño
- Silencio
- Cansancio
- Humillación
- Las emociones
- Los vicios

GO – HO (Entrenamiento para la dureza)
Endurecimiento del cuerpo y las armas naturales, EN TODOS LOS MEDIOS. De la naturaleza o la ciudad

TÉCNICAS MENTALES

- Meditación Zen
- Técnicas respiratorias
- Técnicas de relajación
- Psicología de calle
- Filosofía Oriental

- **Kuji Kiri – Kuji in**

Además:
- Grafología
- Comunicación no verbal
- Chakras y su relación con el cuerpo y la mente
- etc.

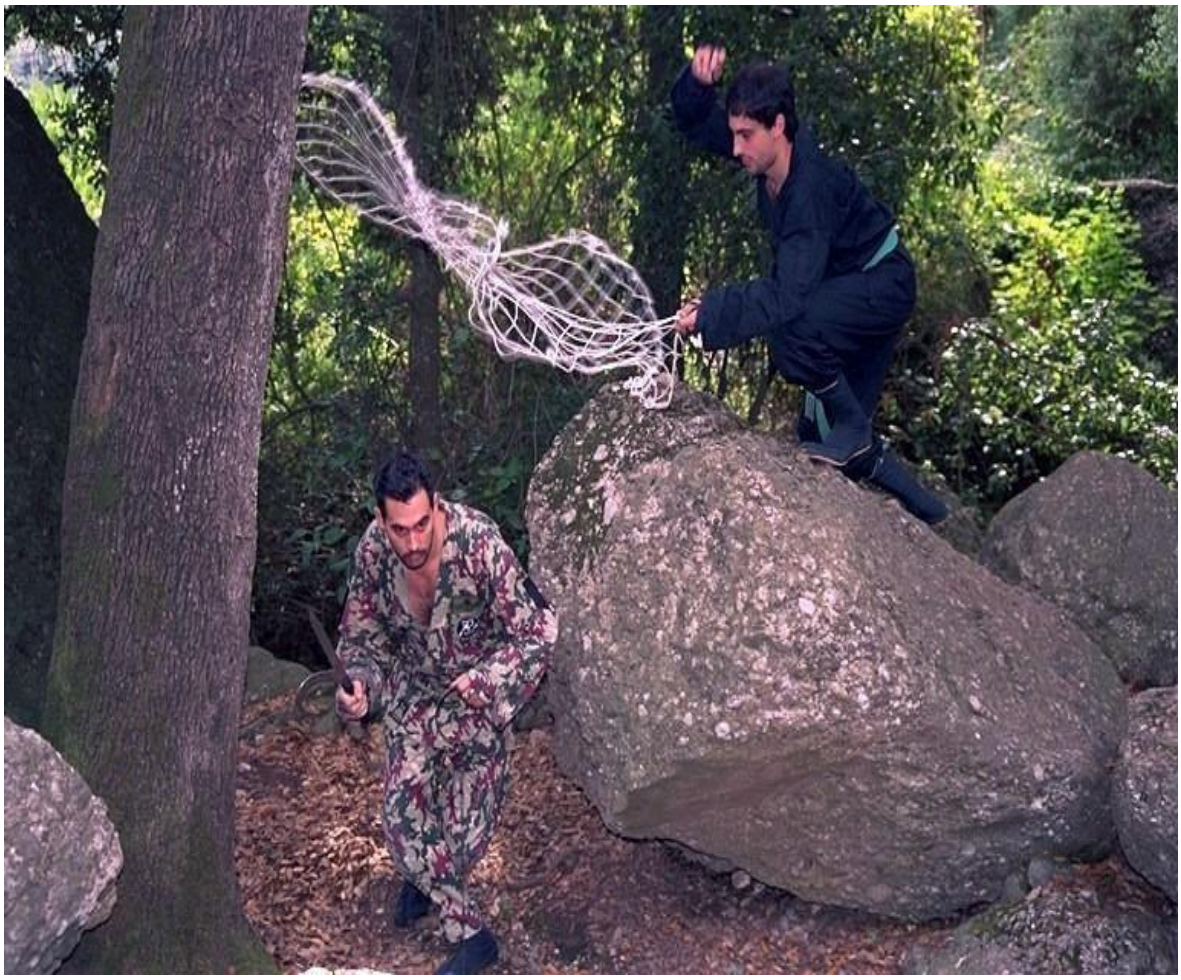
ACTIVIDADES PARALELAS Y COMPLEMENTARIAS (si se puede)

- Escuela de Supervivencia
- Cursos de natación y buceo
- Parapente
- Paracaidismo
- Ba – Jutsu.

La Ryu tiene como objetivo el conocimiento, estudio e investigación de todo lo relacionado con la Cultura Oriental y en particular, lo que concierne al **NINPO**. Y con todo conseguir que nuestros alumnos, sean autónomos y puedan lograr sus metas más allá de sus posibles debilidades. En definitiva ser **el guerrero completo a que todos aspiramos.**

Pretendemos también facilitar el entendimiento e intercambio cultural, marcial y si cabe espiritual, entre todos los practicantes. Desde estas páginas, queremos abrir con toda sinceridad nuestro corazón a los Buyu (amigos marciales), de todo el mundo.

Los que saben que, sólo el trabajo, el sudor, el sacrificio, y la sinceridad del corazón; son los elementos que nos harán crecer y avanzar en nuestro camino.



La sorpresa siempre ha sido y será el lema del Shinobi.

A continuación presentamos este material por única vez en español fuera de sus trabajos del maestro el Sr Ashida Kim quien a sido duramente criticado sobre todo por los Sres Bujinkan pero si observamos el trabajo de algunos de ellos muy destacados, tomaron información de las publicaciones del Sr Kim, debemos respetar las diferentes ramificaciones del arte Shinobi y recordar sus orígenes Chinos y que ningún estilo como Soke actual tiene la verdad absoluta por no pertenecer a la genealogía directa shinobi, guste o no esta es la realidad.

Inton jutsu

Elementos de ocultación (Inpo) y escape (Tompo).

A pesar que en algunos casos se consideraba el arte de manejar ciertas armas como shuriken, shuko, etc…lo más característico del ninjutsu, es que el entrenamiento con el que se identifica de una forma mas profunda, es con el arte de la invisibilidad.

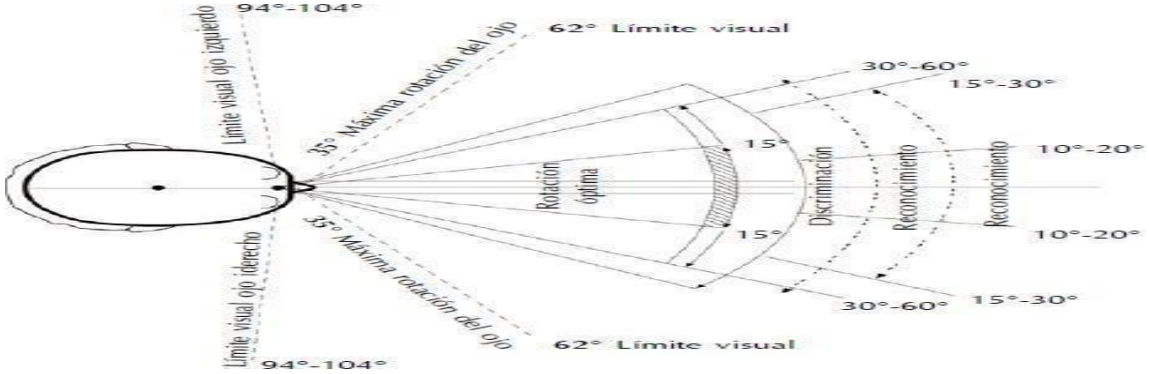
Este tipo de prácticas no hay que entenderlas como hacerse invisible, si no como pasar desapercibido o saber colocarse fuera de la vista de los demás,

Una de las reglas del ninjutsu (**Kagashi no jutsu**) establece que: el ojo, ve movimiento primero, silueta después y el color por ultimo.

Por otra parte, los objetos opacos, absorben la luz, produciendo sombra detrás de ellos. Si la fuente de luz es un punto, se produce una sombra de intensidad uniforme. Si la fuente de luz es mayor que un punto, la sombra varia en intensidad, creando la sombra y la penumbra. En la primera todos los rayos de luz se quedan oscurecidos, mientras que la segunda no queda completamente oculta para el observador. La sombra es la que ofrece mayores garantías para ocultarse.

La adaptación a la oscuridad, consiste en ir aclimatando los ojos para que lleguen a acostumbrarse a la falta de luz. Aproximadamente 30" requieren las células bastones de nuestros ojos para producir suficiente purpura visual y permitirnos distinguir objetos en la oscuridad.

PRINCIPIOS DE LUZ Y SOMBRA



- Como todo objeto opaco absorbe luz, produce una sombra en el espacio detrás de él. Si la fuente de luz es un punto, una superficie opaca corta toda la luz, produciendo una sombra de densidad uniforme. Si la fuente de luz es más grande

que un punto, la sombra varía en intensidad, creando la umbra y la penumbra. La primera es la cual donde todos los rayos de luz son oscurecidos, mientras que la segunda es la parte iluminada, no enteramente escondida para el observador.

• Focos, linternas de mano y demás, son puntos de luz. La segunda de las dos sombras es la más frecuentemente encontrada. Así, en el Arte de la Invisibilidad, procuramos permanecer en la sombra más profunda, en la umbra, pues esto ofrece el mejor ocultamiento.

• El ojo ve primero el movimiento, segundo la silueta, y tercero el color. La adaptación a la oscuridad significa permitir al ojo llegar a acostumbrarse a bajos niveles de luz. Descentrar la visión es una técnica de enfocar la atención sobre un objeto sin mirarlo directamente. Cuando un objeto es mirado directamente, la imagen es formada en la región cónica del ojo. Esta área no es sensible en la noche. Cuando el ojo mira de 5 a 10 grados por encima, por debajo, a la derecha o a la izquierda del objeto, la imagen cae en las células bastones, haciéndolo visible en luz tenue.

• Escudriñar es un método de usar esta visión descentrada para observar un objeto o área. Mueve los ojos a intervalos cortos e irregulares sobre el objeto, pero no lo mires directamente. Descansa unos pocos segundos en cada punto de observación, porque normalmente tus ojos son usados donde hay suficiente luz para crear contornos nítidos y colores brillantes. En la oscuridad, los objetos son borrosos, no tienen contornos definidos y poco o nada de color. Para moverte en la oscuridad, tú debes creer que ves. Sólo la práctica puede conseguir esto.

• De noche, si el enemigo puede ser visto, mantén la luz entre tú y él. Recuerda que el enemigo está mirando desde un área de luz en la cual sus pupilas están contraídas, hacia un área de oscuridad, donde no existe luz suficiente para desplegar una imagen en la región cónica de la retina.

• Moverse en las sombras requiere que una ruta sea seleccionada desde un lugar de ocultamiento a otro, cruzando cualquier área expuesta rápida y silenciosamente. Permanecer en la oscuridad requiere gran paciencia y respiración controlada. El mejor lugar dentro de un cuarto es en un rincón cerca de la puerta. Selecciona una sombra para usar y avanza silenciosamente hacia ella. Asume una postura conforme a la sombra y quédate en ella. Practica la respiración superficial.

Método de respiración para la observación

1°. Fijar la vista en el objeto de la observación
2°. Inspirar profunda y silenciosamente
3°. Cerrar los ojos y espirar lenta y silenciosamente
4°. Concentración en el **Hara**. Inspirar abriendo los ojos

5°. Espirar como antes visualizando el ideograma **SAN** (tres trazos horizontales).
6°. Inspirar ojos abiertos
7°. Espirar ojos cerrados, visualizando el ideograma **NI** (dos trazos horizontales).
8°. Inspirar
9°. Espirar como antes visualizando el ideograma **ICHI** (un trazo horizontal). 10- Manteniendo la expiración con el diafragma, observar el punto de objetivo durante 5 o 10 segundos.
11°. Inspirar lentamente, verificando la relación de todo el cuerpo.
12°. Expirar visualizando el punto de observación durante 5 o 10 segundos.

*A partir de este momento, estamos dispuesto a una observación prolongada de un objetivo.

La "visión descentrada" es una técnica para enfocar la atención sobre un objeto mirando directamente. Cuando un objeto se mira directamente. La imagen se forma en la región ocular poblada por los conos (Células). Esta área no es sensible en la noche. Cuando los ojos miran 5° ó 10° arriba, abajo, izquierda o derecha, la imagen cae sobre las células bastones.

Durante la noche, cuando se observa fijamente un punto, la purpura visual de las células *bastones,* bloquean en 5 ó 10 segundos y la imagen se vela. Cuando ocurre esto, nos vemos obligados a desviar la vista ligeramente para que entren en funcionamiento células bastones nuevas.

Es por esto, que conviene mover los ojos en corto e irregulares intervalos alrededor del objeto, pero no mirando directamente. Hay que detenerse varios segundos en cada punto de observación, ya que normalmente utilizamos los ojos allí donde no hay suficiente luz y no se pueden observar perfiles afilados y brillantes colores. En la oscuridad, los objetos son difusos, no tienen perfil definido y poco o ningún color.

- En la noche, si el adversario puede llegar a observarnos, debemos mantener siempre la fuente de luz entre él y nosotros. Recordar que el enemigo se encontrara en una zona iluminada (pupilas contraídas) observando una zona oscura, donde no existe suficiente luz como para desplegar una imagen sobre la región de células conos de los ojos.

- Moverse entre las sombras implica que se vaya fijando un camino de un punto de ocultación a otro, cruzando cualquier área expuesta rápida y silenciosamente.

- Frente a una luz repentina y potente, cerrar rápidamente un ojo (o mejor, taparlo con la mano) para lograr un adecua miento más rápido de la visión.

- Recordar que respirar rápido y profundamente oxigena y favorece los mecanismos de visión. Practicar justo antes de la observación.

- Permanecer en la oscuridad requiere mucha paciencia y control en la respiración. Por ejemplo: el sitio mejor para ocultarse en una habitación es el rincón más cercano a la puerta y detrás de ella.

- Otra forma consiste en seleccionar una sombra, asumir una postura que confronte con el contorno de la misma y permanecer en su interior.

- Existe un retardo entre que una persona ve algo, lo identifica y actúa de acuerdo a lo que ve. Este tiempo es pequeño y para aprovecharlo debemos movernos tan rápido como silenciosamente.

- Es importante practicar la respiración poco profunda y con total ausencia de sonido, cuando queremos pasar desapercibidos.

- Cuando nos movemos hacia el adversario, debemos sentir nuestro cuerpo como algo ligero, como a través de un sueño.

- El aprovechamiento de luces y sombras es aplicable también durante el día, por ejemplo se puede lograr un camuflaje adecuado con las siguientes técnicas:

    - Tenderse en el suelo sobre una sombra, formando una figurairregular.
    - Esto mismo puede hacerse incluso al sol, adoptando la forma de una piedra o un tronco caído.
    - En un árbol adoptando formas del cuerpo que simulen prolongaciones o nuevas ramas.
    - Por la parte sombreada de un tronco de un árbol ancho, abrazarle sólidamente, como formando parte de él.
    - Etc...

SER INVISIBLE

• Para ser invisible, uno debe ser un cazador. Esto significa que él conoce los caminos de su presa. Él estudia sus hábitos, patrones de movimiento, y rutinas. De esta manera, él puede golpear cuando su presa es más vulnerable, o atraparla en sus propios hábitos.

• Para ser invisible, un asesino, uno debe ser un guerrero. Esto significa que él acepta la responsabilidad por sus acciones. La estrategia es el arte del guerrero.

• Para ser invisible, uno debe ser un hechicero. Esto significa que él puede "parar el mundo" y "ver con los ojos de Dios". Ésta es la esencia de la técnica "sin nombre-sin arte". El secreto es el sello de ser un espía.

• Para ser invisible, uno debe ser fuerte, uno debe saber, uno debe atreverse y uno debe ser silencioso.

Es necesario tener en cuenta que los objetivos del **indo** y **tempo** consisten en:

A. Si nos han descubierto, saber permanecer ocultos.

B. Si nos descubren saber desvanecerse de su vista.

C. Si nos capturan, saber escaparse.

En ocasiones no todo cosiste en ocultarse, sino hacer que el adversario mire a otra parte; o bien hacer que tenga que dirigir toda su atención a su propia incomodidad (La mente no podrá concentrarse).

Tan importante como que el adversario no nos vea, es que no tenga la sensación de que algo "no va", por ejemplo:

El cesar de inmediato de los ruidos naturales de la noche revela la presencia de alguien.

Por otro lado existen métodos menos convencionales, para detectar la presencia de una persona, por ejemplo:

- El olor: colonia, tabaco.

- El centinela puede sentir tu presencia si esta dotado de un adecuado entrenamiento de su E.S.P. Si en ese momento se vuelve y nos ve, estaremos en clara desventaja. Para evitar en lo posible esto, hay que mantener nuestro espíritu en calma en todo momento (Musino).

EL ARTE DE ESCONDERSE

Esto significa que uno debe tomar ventaja de todo objeto posible, natural como artificial, para ocultarse. Lo principal es evitar movimientos innecesarios. El invisible usa esto en conjunción con el principio de "observar al enemigo desde su perímetro". Los siguientes son los 5 métodos preferidos:

1. Método Tierra
Esconderse en un pequeño hueco entre dos objetos más grandes. Uno debe llenar completamente el espacio entre los objetos. También es la técnica de esconderse bajo maleza o hierba sobresaliente.

2. Método Agua
Esconderse en el agua para borrar el rastro. Una variación es arrastrar al enemigo al agua para ahogarlo.

3. Método Fuego
Eliminar el sonido y la sombra. Muévete silenciosamente y evita proyectar sombra.

4. Método Aire
Subirse a un árbol u otro lugar alto y presionar el cuerpo al objeto para que parezca que uno forma parte de él.

5. Método Madera
Esconderse detrás de nada. Esto se cumple por distorsionar la silueta. Una técnica consiste en simular un espantapájaros y permanecer en un campo descubierto. Al arrodillarse y enrollar los brazos alrededor de las rodillas uno adopta una forma redondeada. Esto es conocido como "esconderse como una piedra".

RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

- Para tener éxito, uno debe obtener cada pizca de información acerca del tamaño, locación, y funcionamiento de la base del enemigo. Esto puede cumplirse de muchas maneras. Como sea, una vez que el sitio ha sido alcanzado, la información de primera mano es absolutamente esencial.

- Nadie sabe mejor cuán tranquilo es un lugar como alguien que ha estado allí antes. Una vez en el lugar, el invisible solitario puede determinar la factibilidad de la misión. Él hace esto mediante la observación.

- Habiendo seleccionado un lugar desde donde estudiar al enemigo, adopta la posición requerida para un máximo ocultamiento y comodidad. Debes tener una clara visión del sitio, preferiblemente con tu retaguardia cubierta.

- Selecciona un punto de penetración en el campo enemigo y fija tus ojos en él. Inhala profunda y lentamente, llenando completamente los pulmones. Exhala completa y lentamente como suspirando. Cuando te muevas desde una posición a otra, pon el cuerpo liviano como si estuvieras en un sueño. El silencio es esencial.

ACCIÓN INDIVIDUAL

Ya que estas operaciones serán conducidas solo y a menudo de noche, considera cualquier condición que pueda proporcionarte una ventaja. Una notable condición es el clima. Las noches lluviosas son las mejores. Luego las noches sin luna. En las temporadas calurosas, insectos, ranas y predadores nocturnos podrían desviar la atención hacia tu posición por interrumpir sus cantos nocturnos. En invierno, el aire limpio y fresco a menudo transporta el sonido más suave a un centinela alerta. Momentos específicos cuando el enemigo es más vulnerable:

1. La noche antes que el enemigo esté listo. El enemigo está consciente de un ataque inminente pero cree que tú aún estás lejos.

2. La noche después que el enemigo ha fortificado su posición. La labor física cansará al enemigo.

3. La noche después que el enemigo ha sufrido duras pérdidas. Esto esconocido como “apresurando la retirada”.
4. La noche en que el enemigo prepara un contrataque. El enemigo está anticipando el conflicto del día siguiente. El invisible toma ventaja de su ansiedad.

5. La noche en que el enemigo es golpeado con enfermedad, hambre o sed. El enemigo estará debilitado.
6. La noche después que el enemigo ha sido desgastado por una larga e infructífera confrontación. El enemigo estará desalentado.

7. La noche después de una victoria enemiga. El enemigo estará triunfante y tendrá su guardia baja. Esto es conocido como una “misión de estropeo”.

La penetración en el campo enemigo es dificultada por dos cosas: obstáculos y centinelas. La primera de ellas puede ser superada por usar las técnicas descritas Aquí. Los centinelas deben ser burlados o asesinados. Recuerda: un enemigo puede verte sólo mientras tú puedas verlo. Con toda probabilidad, tú puedes verlo mejor.

REGLAS PARA EL MOVIMIENTO INDIVIDUAL

Sigue estas reglas generales para moverte sin ser visto ni oído por el enemigo:

- Camúflate tú y tu equipo.

- Usa ropa suave y apropiada. La ropa dura suena, la ropa ancha es propensa aengancharse.

- Usa ataduras para chaqueta y pantalón. No los amarres demasiado apretados que dificulten la circulación.

- No lleves equipo innecesario.

- Mira hacia tu siguiente punto de escondite antes de dejar tu posición.

- Cambia de dirección cuando te muevas a través de hierba alta, una senda recta causa un movimiento antinatural que atrae la atención.

- Si alarmas a pájaros o animales, quédate en una posición y observa. Su vuelo puede atraer la atención.

- Toma ventaja de distracciones proporcionadas por ruidos naturales.

- Cruza rutas y senderos donde exista máxima cobertura. Busca un lugar bajo o curvo, cruza rápida y silenciosamente.

- Sigue los surcos de un campo arado, cruzando en lugares bajos.

- Evita pendientes empinadas y áreas con grava suelta.

- Evita las áreas despejadas y prevén proyectar sombra.

- Evita las áreas con tráfico abundante.

- Evita las áreas que no son del todo transitadas. Podrían tener trampas caza-bobos.

- Siempre muévete alejado de perreras y perros guardianes.

- Observa al enemigo tanto como sea posible, vigilando los indicios de que has sido descubierto.

- Cuando dudes, no te muevas.

- Aprende los patrones usados para ver, que tú puedas moverte fuera del campo devisión.

- Aprende a moverte sin alterar tu entorno.

- Para evitar los focos: cuando la luz se mueva, quédate quieto; cuando la luz se detenga, muévete.

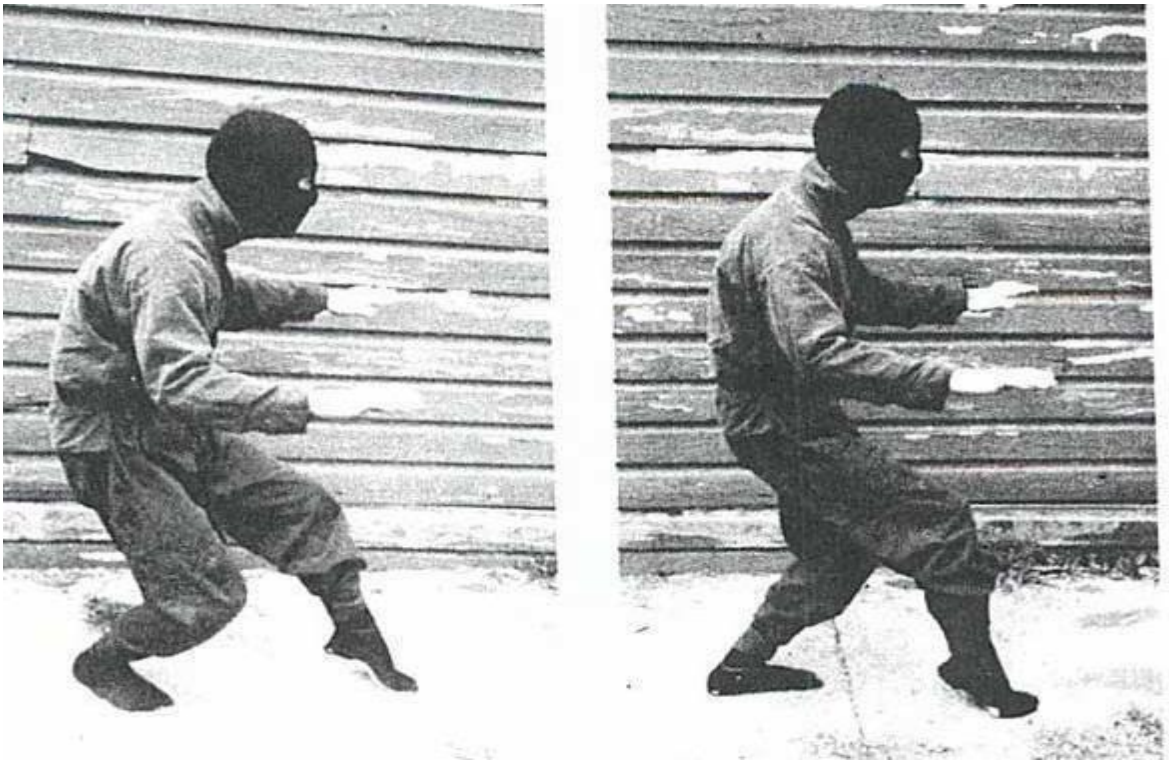
- En todos los casos debes investigar y entrenar diligentemente.

PASOS DE INFILTRACIÓN

El ejercicio clásico de la invisibilidad es la penetración en el campo enemigo con el propósito de espionaje o asesinato. El secreto de la invisibilidad es "permanecer como una lagartija en una roca", de esta manera, uno llega a ser "parte del paisaje" y actúa en armonía con la naturaleza. Permanecer tranquilo, vigilando al enemigo, esperando la oportunidad para atacar, es de hecho la práctica de la invisibilidad. Pero uno debe ser capaz de ponerse en la posición para hacer eso. Más allá de penetrar en el campo enemigo, uno puede esperar simplemente que "el campo llegue a uno". Por eso, el invisible ha inventado muchos métodos para moverse sigilosa y silenciosamente para no atraer la atención.

Los hombres ven de tres maneras: por el movimiento, por la silueta y por el color. También oyen, y algunos oyen mejor que otros. También, como los expertos pueden sentir una presencia extraña, uno debe tener una mente calma para escapar de su atención. Eludir esos puntos sensoriales es ser invisible para todos los fines prácticos.

Para erradicar el color, el invisible usa el "arte negro", un truco de magia. El negro es la ausencia de color. Esto significa que una superficie negra absorbe todos los rayos de luz que inciden sobre ella sin reflejar ninguno. Son los rayos reflejados los que le dan a un objeto su aparente color. Además, una superficie negra no forma sombra sobre sí misma para definir su profundidad. Para distorsionar la silueta, uno emplea posturas y camuflaje. Para borrar la sombra y el sonido al moverse desde una posición de escondite a la siguiente, el invisible usa pasos de infiltración.



1. Paso Sigiloso

Mediante este método uno puede desarrollar el sentido cinético del cuerpo, que es requerido para practicar el Arte de la Invisibilidad. Esta técnica es usada en la total oscuridad. Está diseñada para la protección del cuerpo, para moverse silenciosa y lentamente, y para atacar instantáneamente.

A) Adopta la siguiente postura: baja los muslos y levanta ambos brazos. Los pies separados al ancho de los hombros, puntas hacia adentro. Piernas flectadas, hombros encogidos, cabeza gacha. Lleva los codos cerca del pecho, las manos frente al rostro, extiende los dedos. Los ojos dirigidos hacia adelante unos tres metros en el sendero, sin un punto fijo.

B) Manteniendo los muslos y los hombros al mismo nivel, apóyate en el pie izquierdo y lleva el derecho adelante y afuera en un semicírculo. El cuerpo no se mueve sobre los muslos, sino suavemente oscila de lado a lado según el peso sea llevado a cada pie alternadamente.

C) Luego el pie izquierdo es llevado adelante y avanza de similar manera. El punto más importante en la práctica de este paso es no cambiar el nivel de los muslos y los hombros. Los brazos actúan como antena, sintiendo los obstáculos y protegiendo la cabeza. La práctica de este paso desarrolla un inconsciente conocimiento total del cuerpo.

2. Paso Cruzado

Al emplear esta técnica es posible moverse rápida y silenciosamente por pasadizos, corredores y pasillos estrechos. En combate, esta postura presenta una silueta más pequeña al enemigo. Además, cuando se huye, uno presenta un blanco más pequeño. Nota que con este método se puede viajar en dos direcciones indistintamente. En vez de moverse hacia adelante, uno debe moverse hacia los lados.

A) Para adoptar esta postura, permanece de espalda al muro, agazapado suavemente, flecta las piernas con las rodillas apuntando afuera, gira la

cabeza en la dirección que deseas moverte, y baja el hombro apuntando a esa dirección.

B) Ahora cruza un pie por atrás colocando la punta enfrentando la punta del otro. Avanza el otro pie para quedar en la postura inicial.

4. Paso de Puntillas

Este movimiento es desarrollado para caminar sobre la punta de los pies. Después de mucho practicar, adhiere peso a los tobillos. Esto fortalece los pies, haciendo posible caminar de puntillas por grandes distancias. Esto ayuda a eliminar el sonido.

A) Baja el cuerpo para mejor balance. Extiende los brazos, palmas abajo, al nivel de la cintura. Avanza primero con el pie derecho, pon livianamente la punta del pie sobre la superficie y lleva el peso del cuerpo hacia adelante.

B) Mientras te mueves adelante, pisa sobre la punta suavemente y presiona el talón livianamente. Avanza con el otro pie de similar manera.

5. Paso de Serpiente

Es usado cuando uno debe moverse cerca del suelo para evitar ser descubierto. Usa este paso cuando la cobertura es escasa, la visibilidad permite la buena observación del enemigo y la velocidad no es esencial.

A) Mantén el cuerpo tan aplastado como sea posible. Las manos con las palmas abajo, cerca del rostro. Los codos cerca del cuerpo, piernas extendidas y puntas de pies hacia afuera. La cabeza es levantada para observar al enemigo. Para avanzar, extiende los brazos y lleva la pierna derecha adelante. Tira con los brazos y la punta del pie derecho. El peso es llevado a los antebrazos y la pierna derecha desde la rodilla al tobillo. De este modo el cuerpo es llevado suavemente sobre el suelo para prevenir hacer ruido. Cambia la pierna de empuje alternadamente para evitar la fatiga. Para, escucha y observa después de cada movimiento. El silencio y el lento movimiento son esenciales.

6. Paso de Dragón

Es una variación del Paso de Serpiente. Se usa cuando es necesaria una mayor velocidad.

A) Mantén el cuerpo libre del suelo para descansar el peso en los antebrazos y las piernas. Muévete avanzando alternadamente rodilla derecha/codo izquierdo y rodilla izquierda/codo derecho. Es recomendado usar en la primera fase del ingreso, cuando se está fuera del alcance del enemigo.

7. Paso Presuroso

Es la manera más rápida de moverse de un punto de escondite a otro. Se emplea solamente cuando existe suficiente fondo para prevenir la proyección de sombra o cuando la atención del enemigo está distraída.

A) Desde la posición boca abajo, lentamente levanta la cabeza y selecciona el siguiente punto de escondite. Agacha la cabeza, lleva los brazos al cuerpo, juntando los codos y lleva la pierna derecha adelante.

B) En un movimiento levantar el cuerpo extendiendo los brazos y apoyarse en el pie izquierdo.

C) Correr a la siguiente posición usando la ruta más corta, con la espalda curvada y los brazos colgando a los costados.

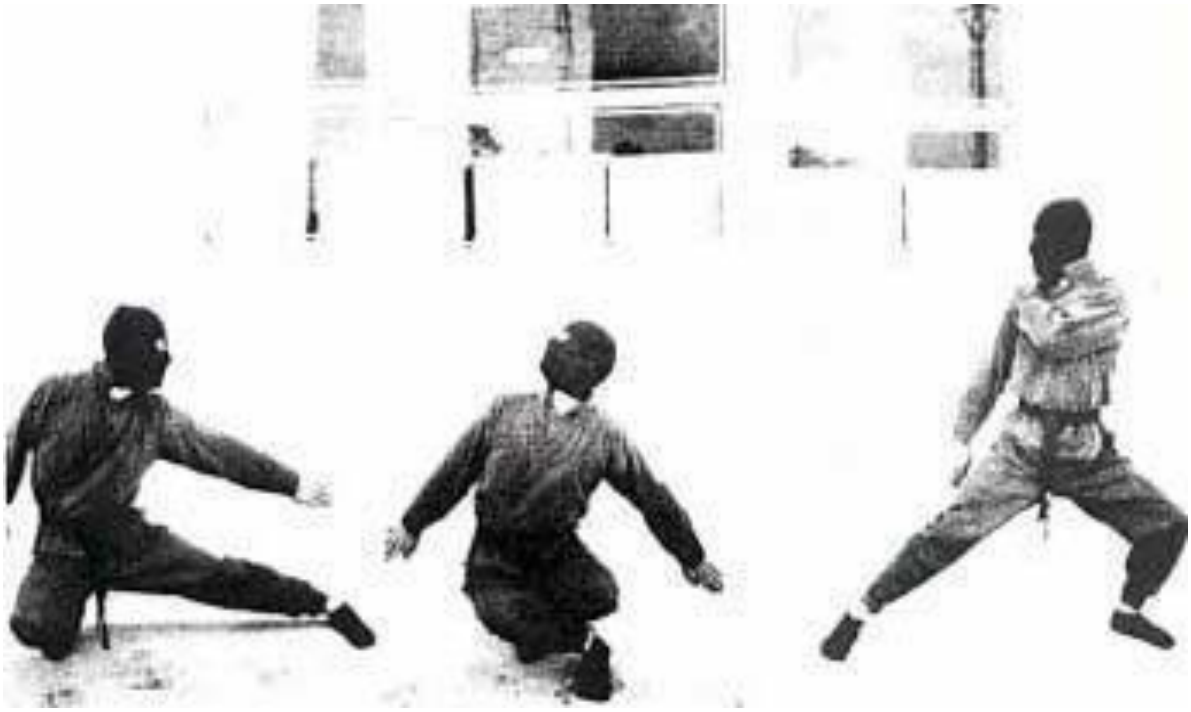
D) Cuando llegues a la siguiente posición, tiéndete en el suelo para volver a la postura inicial.

7. Entrar el Eje

Esto consiste en un corto retroceso, cuando se gira en una esquina.

A) **Aproximarse a la esquina, presionarse contra el muro, descansando el peso adelante. Colocar la mano adelantada cerca de la rodilla y la otra cerca del rostro apoyada en el muro. Lentamente inclinar la cabeza adelante y echar una ojeada alrededor. Mientras más abajo sea hecho, menos posibilidades de ser descubierto.**

B) **Habiendo cumplido ese movimiento con seguridad, llevar la cabeza atrás fuera de la vista. Pasar rápidamente la esquina con el pie adelantado. La otra pierna no se mueve en este punto, y la espalda no toca la esquina de la pared. Pasar completamente trayendo la pierna y apoyando la espalda en la pared para llegar a la postura inicial.**



OTRAS MANERAS DE MOVERSE

1. Cuando subas una escalera, mantente tan cerca del muro como sea posible, y avanza usando el Paso Cruzado. En las escaleras de madera ayudará a prevenir el crujido porque los peldaños son más seguros mientras más cerca del muro.

2. Nunca pases por un espejo abiertamente. Incluso un pequeño movimiento es reflejado en cada ángulo y un observador puede notar la acción. Trata los espejos como ventanas abiertas, y crúzalos fuera de su campo de reflejo.

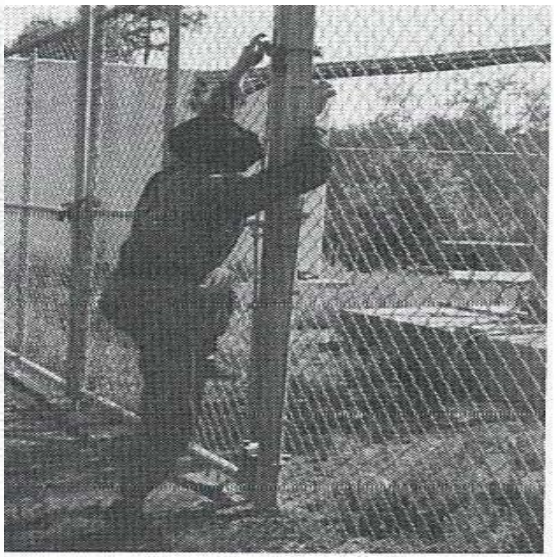
3. Ten cuidado de dónde cae tu sombra. La silueta humana es distintiva y fácilmente reconocible. Incluso si estás fuera de visión, tu sombra puede cruzar el sendero del enemigo revelando tu posición. En todos los casos es esencial que tú observes al enemigo sin ser observado por él.

SUPERANDO OBSTÁCULOS Y BARRERAS

Cuando te encuentres con una cerca de alambre, puedes usar tres métodos para cruzarla.

1. Subir la alambrada

Se encuentra mejor agarre cerca de los postes de soporte. Es mejor soportar el peso del cuerpo con los brazos, permaneciendo lo más posible paralelo a la cerca. Cuida de no rasgar las ropas. Del otro lado déjate caer en un área despejada y ve hacia un punto de escondite seleccionado.



2. Cortar la alambrada

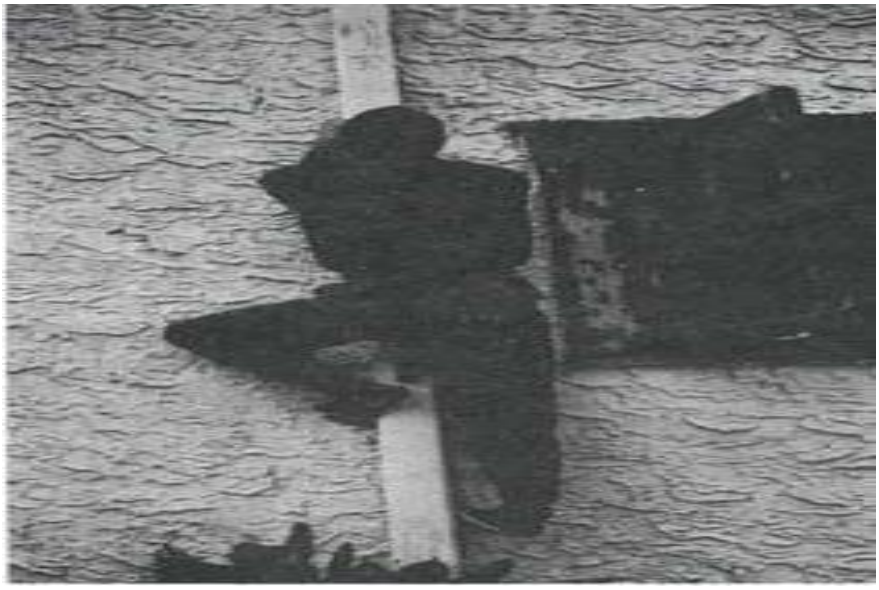
La mejor manera es hacer una hendidura vertical cortando los menos alambres posibles, hasta que la malla pueda ser abierta permitiéndote pasar. O corta el alambre que une la malla al tubo. Esto es mucho más rápido y deja menos evidencia de infiltración.

3. Cavar bajo la alambrada

En el caso de que no esté fijada a la base. Hacer un agujero en la tierra lo suficientemente hondo para deslizar el cuerpo al otro lado.
Ten cuidado de no tocar alambradas electrificadas. Busca barras puestas a intervalos para aislamiento o pequeños animales muertos que indican el peligro. La mayoría de estas cercas tiene letreros de advertencia.
“Encima, abajo, alrededor o a través” es el lema para penetrar invisiblemente el perímetro.

LA HABILIDAD DE SUBIR MUROS

Esto consiste en hacer el cuerpo liviano y avanzar de acuerdo con la teoría de oposición. Esta teoría indica que el máximo balance es obtenido por mover simultáneamente el brazo y la pierna opuestos, como en el Paso de Dragón. La saliente, esquina, poste, tubo de desagüe, etc., debe ser lo suficientemente fuerte para soportar el peso del escalador. La energía debe ser concentrada en el plexo solar para hacer liviano el cuerpo.



En un muro, cualquier saliente ornamental, alféizar de ventana, etc., puede ser empleado y un borde de una pulgada para cada punto de contacto (punta de dedos, pies) es suficiente para subir o bajar, si una suficiente fuerza es generada.

LA HABILIDAD DE SUBIR CON UNA CUERDA

El método más rápido para esto es mano-sobre-mano con los pies pegados al muro. La gravedad te atraerá a la superficie mientras tú avances alternadamente el brazo y la pierna opuestos.

DISPOSITIVOS DE ESCALADA

Los Ninja, al ser eminentemente prácticos al utilizar objetos naturales en su penetración del perímetro, también eran conocidos por su amplia gama de herramientas y su predilección por convertir objetos ordinarios en dispositivos de infiltración.

El Ninja que es un hábil recolector de inteligencia sabrá si se necesita algún aparato especial para la misión. Recuerde que cualquier dispositivo puede convertirse en un estorbo y cada dispositivo tiene más de una función.

NINJA-TO (ESPADA DE LA OSCURIDAD)

Dado que el Ninja consideró el propósito utilitario de un dispositivo para sea su valor más importante, no es de extrañar que hayan ideado nuevos usos y variaciones del arma tradicional del guerrero: el espada. Una variación fue el énfasis del Ninja en el empuje recto. En combate, a diferencia del corte que era más clásico. Más en la espada más tarde.

Tenga en cuenta que el Ninja-To, la Espada de la Oscuridad, es considerablemente más corta que la espada samurái tradicional. Esto contribuyó a la especialización; combate cuerpo a cuerpo con la espada, así como las técnicas de iai-jutsu, o métodos de desenvaine rápido, fueron así enfatizados.

El Ninja también consideró los usos del tsuba (protector de dedos) y la vaina. Incluso las partes de la hoja fueron nombradas y correlacionadas a varias funciones. Por ejemplo, el lomo de la hoja representaba el concepto de mosaico del escudo, que es la sección que desvió o detuvo el ataque enemigo; la parte plana de la hoja se consideraba armadura, y fue la base para el uso de barras de metal cosidas en las mangas del traje Ninja para bloquear, así como la cota de malla ligera que ocasionalmente se usaba; el filo de la hoja, naturalmente, encabezó la categoría de armas sacudidas que se lanzan o lanzan al enemigo (shuriken, flechas, etc.).

El tsuba, o protector de dedos, del Ninja-To era a menudo más grande que el de la espada samurái. La mayoría de las veces también era cuadrada, a diferencia del diseño circular tradicional. Gracias a estas modificaciones, se incrementó su valor como herramienta.

Fig.39- El mejor conocido de los usos fue la práctica de apuntalar espada contra una pared y usando el tsuba como un paso corto. La espada luego se tensaría por medio de un cordón unido a la vaina.

Este método rara vez es eficaz en paredes de más de diez pies de altura, pero es muy útil para llegar a los aleros de una casa y el techo.

Fig.40- Un segundo propósito al que se le podría poner el tsuba, además a un punto de apoyo, es el de un asidero. Enganchando el tsuba sobre el borde de una pared baja, se obtenia un punto de apoyo suficiente para llegar a lo alto. Ademas y decididamente este es su uso mas adecuado, el individuo puede emplear este método para colgarse al descender. De esta manera se puede llegar mas cerca del suelo y hacer menos ruido al dejarse caer.

CH'IANG Pi CHU (DISPOSITIVOS PARA ESCALAR PARED)

El Ninja usó una multitud de garfios, bieldos. Escaleras plegadizas para escalar las paredes enemigas cuando sea necesario.

El garfio de asimiento es con mucho, el mejor instrumento / arma auxiliar para el individuo. Es pequeño, puede ocultarse con facilidad, es ligero y en las manos adecuadas es silencioso. Además, el peligroso garfio puede usarse para golpear al enemigo, para enredar su arma, o simplemente para derrotarlo; es sageo (cuerda) se puede emplear como látigo, como red o para atar y estrangula al enemigo. El uso principal, sin embargo, es extender el alcance del usuario.

Los garfios pueden ser simples, dobles o de múltiples puntas. En una emergencia la saya (vaina) se puede atar al final del cordón y encajado de una manera que anclará la línea. La cuerda de la garra se deriva del Sageo que llevaba el Ninja su vaina. El anzuelo es un derivado de la tsuba.

Es aconsejable colocar un tramo corto de cadena entre el gancho y el cable para evitar el desgaste. Esto agrega poco peso y, de hecho, aumenta la precisión del lanzamiento.

Fig. 41: se ilustra el aparato básico del garfio de cuatro puntas. El garfio consta de cuatro ganchos de acero soldados en ángulo recto, terminados en dos anillos; cubierto con aproximadamente dos onzas de plomo (por peso). Estos se pueden comprar en cualquier casa de suministros de pesca a un precio razonable costo, y de un tamaño y naturaleza que se adapten al usuario. El garfio se une al lazo por medio de un tramo corto de cadena, que está unida a los anillos dobles en los extremos de garfio y a un lazo en el extremo de la cuerda mediante eslabones maestros. La cuerda es una línea de nylon de media pulgada de diámetro.

Todo el aparato anterior es capaz de soportar al menos 200 libras. Todos los aparatos de escalado deben comprobarse antes de su uso para garantizar la seguridad. El garfioy la cadena se sujeta normalmente en la mano derecha, mientras que la izquierda sostiene la línea enrollada sin apretar.

Naturalmente, para que el garfio de agarre sea efectivo, el implemento en sí debe navegar sobre el obstáculo y llevar el cable con él. Entonces el anzuelo se puede colocar. Sin embargo, dos cosas hacen que esto difícil: el método de lanzar el anzuelo; y el play-out de la línea.

Se puede colocar el garfio con precisión en su lugar, pero si la línea se enreda o cuelga, el lanzamiento es inútil. Por lo tanto, aprenda a enrollar la línea.

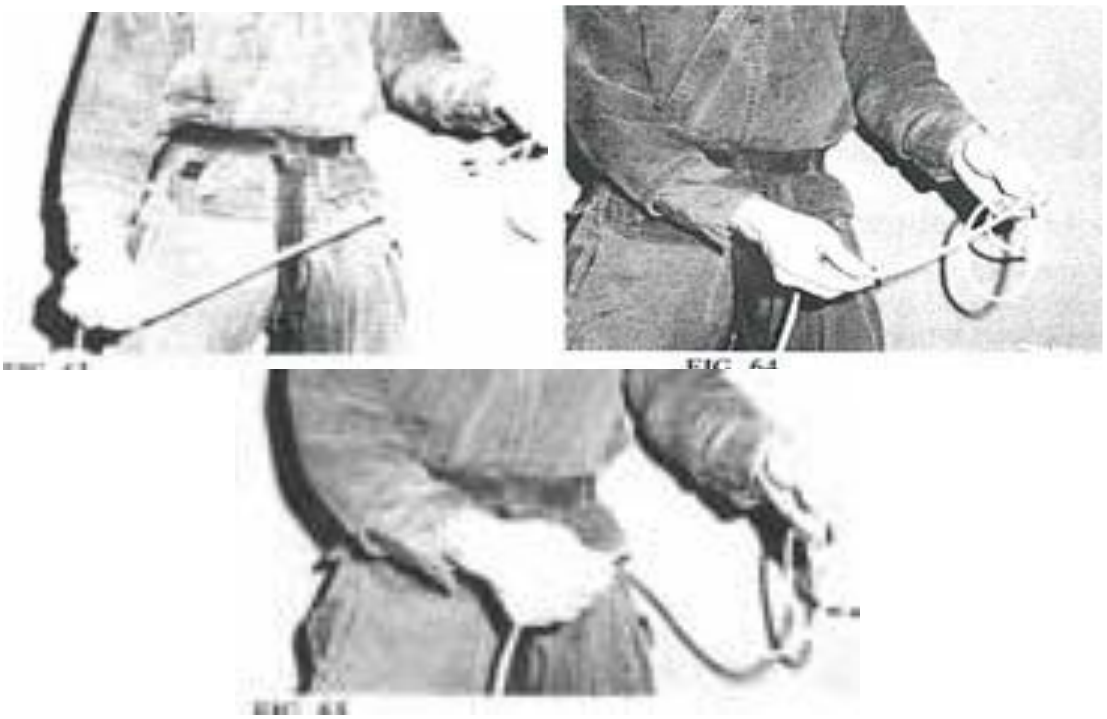


Fig.42-Sostenga aproximadamente seis pulgadas del cable entre el bolo del pulgar y la primera articulación del dedo índice de la izquierda mano. Tome un agarre similar a unos dos pies por debajo del cable con el derecho mano y tirar de la línea tensa.

Fig.43-Lleve la mano derecha hacia la izquierda, torciendo la cuerda entre los dedos de la mano derecha para impartir un ligero rizo a la línea. Deslizar esta bobina entre los dedos de la mano izquierda, formando un bucle sobre veinte centímetros de diámetro en la mano izquierda.

Fig.44-Sosteniendo el lazo en la mano izquierda, deslice la mano derecha por la cuerda la misma distancia que antes, y enrolle otro bucle en la mano izquierda, recordando torcer la línea, hasta que los veinte o así que los pies se han recogido en forma de lazo en la mano izquierda.

MÉTODO DE SPIN PARA LANZAR EL GARFIO

Fig. 45- Sostenga el garfio por el extremo de la cadena y gírela en el sentido de las agujas del reloj para ganar impulso; cuanto más rápido sea el giro, más alto navegará el gancho. La fuerza centrípeta hará que el gancho vuela tangencialmente al camino circular que estás creando.

Sostenga la cuerda enrollada sin apretar la mano izquierda. Tenga cuidado de mantener el gancho alejado del cuerpo, no sea que accidentalmente enganche su pierna.

Fig. 45

Fig. 46

Fig.46- Suelte la cadena y agarre en un lanzamiento por debajo de tal manera que el garfio navega sobre la pared. Tenga en cuenta que la línea sale de la mano izquierda suavemente a medida que los dedos estén ligeramente abiertos.

Este método se emplea cuando es necesario escalar una pared inusualmente alta, o donde hay poco espacio para lanzar con eficacia.

MÉTODO DE ENGANCHE PARA LANZAR EL GARFIO

Fig.47- Sujete la cadena y sujete en la mano derecha por el lazo. Deja el garfio casi toca el suelo cerca el pie derecho. Mueva el peso ligeramente a la parte trasera. Sostenga la cuerda enrollada sin apretar en la mano izquierda. Mira el lugar donde quieres que el garfio caiga.

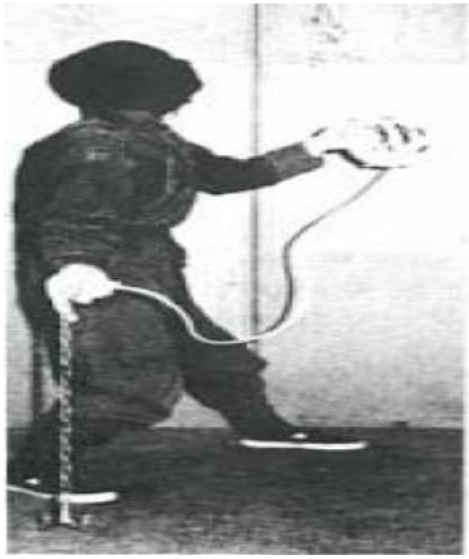


Fig.48 -Pase la pinza sobre el pared de la misma manera que dispararías un tiro de gancho en el baloncesto. Esto es de lejos el método más preciso para escalar Paredes de altura moderada. Tenga en cuenta que el peso se desplaza hacia adelante sobre el yeso, y que la multa se alimenta suavemente de las bobinas en la mano izquierda.

MÉTODO DE LANZAMIENTO PARA ARROJAR EL GARFIO

Fig. 49- Sostenga el garfio, cadena y todo, en la mano derecha. Sostener la cuerda flojamente enrollada en la mano izquierda. Lanza la garra hacia arriba sobre el pared, permitiendo que la cadena se desarrolle en masa.

Esta técnica se utiliza colocar la pinza en la cima de un muro bajo. El Grapple es una variación de la técnica Ninja Piedra recuperable. El agente practicaba lanzando y azotando una pelota con peso en el extremo de una cuerda como arma. En combate, este mayal o maza podría ser devastador. Del mismo modo, cuando la cuerda se inclinó con un cuchillo o hoja, las técnicas de Rope Dart para lanzar y recuperar el cuchillo entró en juego. Esta práctica le permitió al Ninja usar su Grapple con Gran ventaja.

CH'IANG SHENG KUNG (HABILIDAD DE ESCALADA CON CUERDA)

Una vez que el garfio ha pasado la pared, la línea se tirado hasta que se fije el gancho. Esto significa que el anzuelo cava en madera o piedra lo suficiente para soportar su peso, o que la garra se encaja entre dos obstrucciones lo suficientemente fuerte para abrazarte. Pruebe el aparato sacudiendo bruscamente la línea para ver si el anzuelo sólo está enganchado. Si es así, esta acción clavará el gancho o lo liberará.

Habiendo puesto el anzuelo, mire a su alrededor para ver si sus acciones fueron observados. Luego asciende.

Fig.50- El método más rápido para esto es mano sobre mano con los pies apoyados contra la pared. La gravedad sostendrá tus pies a la superficie a medida que asciende, avanzando alternativamente el brazo y pierna opuestos.

Fig.51- En aquellos casos en los que caminar por la pared no sea práctico, uno puede simplemente trepar por la cuerda. Algún Ninja usó un método de escalada que emplea los dedos de los pies para agarrar el soga. Como llevaban el tabi (calcetines con puntera abierta), esta era una cuestión de la fuerza del dedo del pie en la mayoría de los casos. Esto se puede lograr, sin embargo, atando nudos a intervalos regulares, y pisándolos con los dedos de los pies. Alternativamente, uno puede cruzar las piernas y agarre la cuerda entre ellas para ganar un poco más compra para escalar.

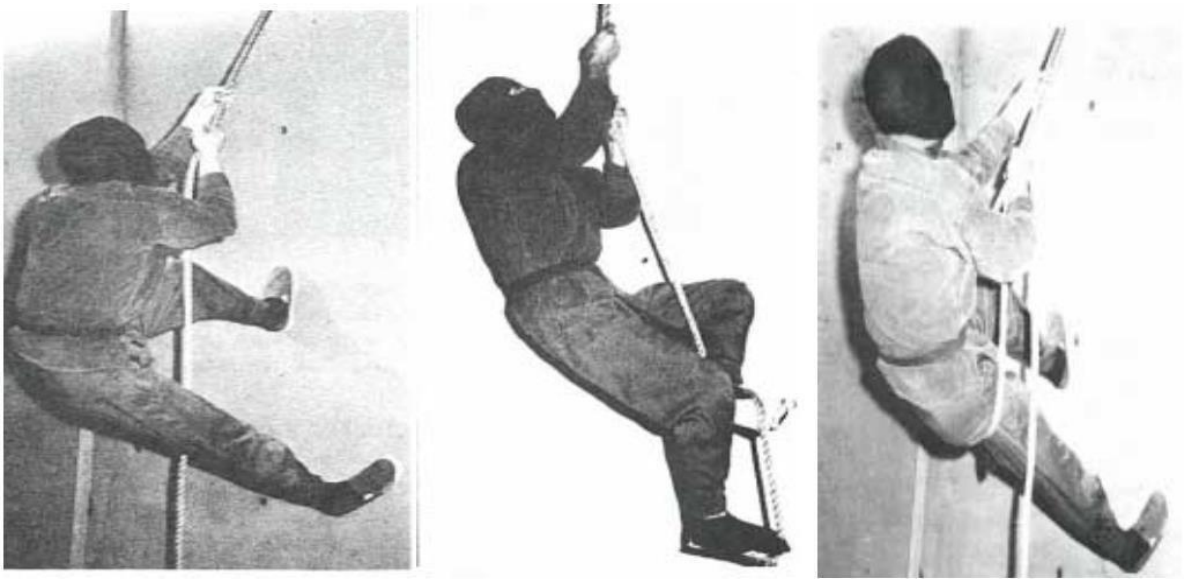
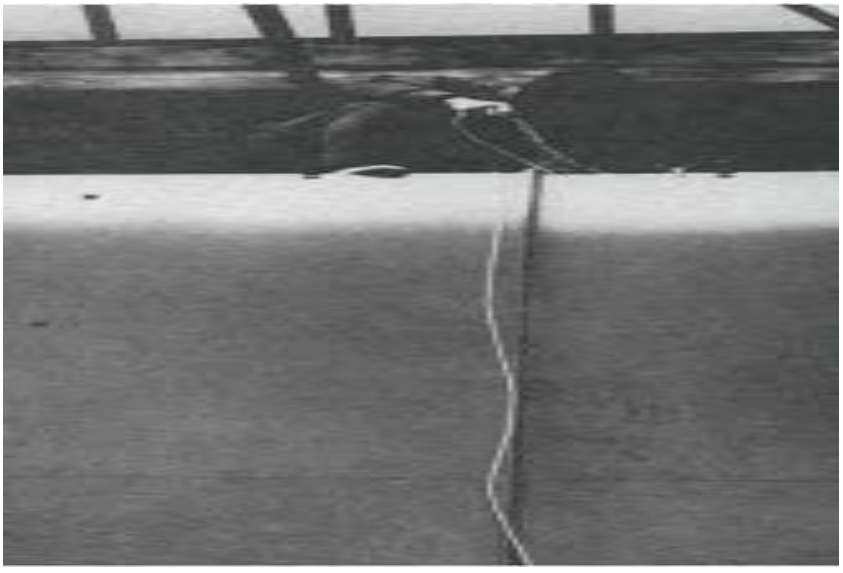


Fig.54- Una vez que llegue a la cima del muro, inmediatamente recupera la cuerda y limpia toda evidencia de tu paso. Si la cuerda se utilizará para la fase Tonpo de la misión, oculta es donde se hará la travesía. El gancho es un arma desechable, como es el shuriken. Se puede dejar atrás o descartar en cualquier momento. Sin embargo, no debe dejarse de tal manera que traicionará tu presencia.



Recuerde también evitar las siluetas mientras está en la parte superior de la pared. (Figura 54)

[Para obtener más detalles sobre cómo superar obstáculos y técnicas de cuerda ver: Camino de la araña e Infiltración y Técnicas. DOJO PRESS]

ESCONDITES

Hay seis posiciones básicas que puedes usar para esconder tu presencia.

1. Encima

La mayoría de la gente mira al horizonte o escudriña sus alrededores a nivel de los ojos. Aproximándose desde los techos lo mejor es mantenerse agachado para evitar hacer sombra. Además uno puede acostarse en el techo y observar el campo enemigo. Se debe tener en cuenta poner el peso de preferencia en las vigas, ya que la mayoría de los techos no puede soportar el peso de una persona.

Métodos para saltar desde un obstáculo: a - desde una posición sentada; b - desde una posición acostada; en - desde una posición colgante. Salto a una trinchera (zanja de comunicación) con apoyo en su borde.

Movimiento silencioso por techos

SALTAR DESDE LO ALTO - HACIA UN BARRANCO - DESDE UN TECHO

2. Debajo

Examina el sitio para encontrar lugares por donde arrastrarte, ductos de ventilación o sótanos. Entra donde no serás visto y muévete usando el Paso de Serpiente.

4. Al Lado

Sin importar el objeto que uses para esconderte mantente tan agachado como sea posible. Así estarás escondido parcialmente por la sombra del objeto. Cuando es necesaria una visión alta del enemigo elige la zona de sombra más profunda del objeto y escóndete adoptando la misma forma.

5. Detrás

Ten en mente que debes adoptar la forma del objeto. No debes permitir que una parte de tu cuerpo se muestre o revele tu posición. Arbustos, una tapia, cajones, material amontonado, etc., puede ser usado para este propósito. Mantén la obstrucción entre tú y el enemigo.

6. Adentro o Entremedio

El truco es elegir lugares donde una persona supuestamente no debiera caber. El invisible debe poseer gran flexibilidad y la habilidad para permanecer ahí completamente.

7. Adelante

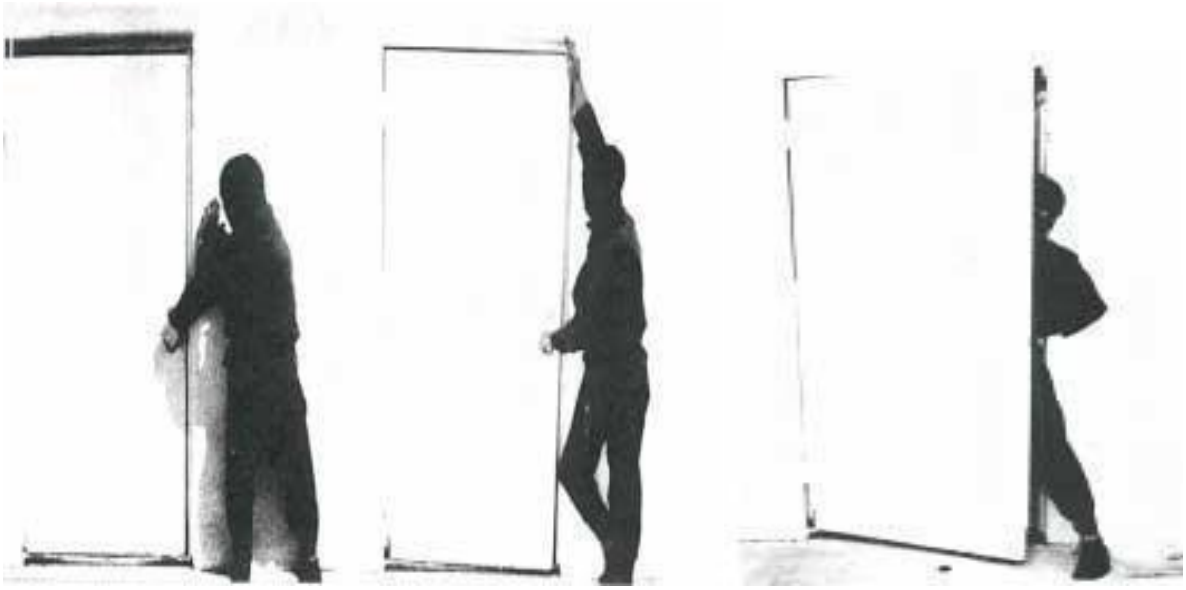
Es el más audaz y difícil método de esconderse. Debes seleccionar el objeto y colocarte directamente delante de él, adoptando la misma forma. Mira de frente sin fijar los ojos en ningún punto en especial. Relaja el cuerpo.

ENTRADA FURTIVA

Las puertas son las más convenientes para entrar, pero no debes limitarte a esto. Siempre pon atención a cualquier sonido o movimiento del interior antes de abrir una puerta.
Las ventanas son en seguida las mejores para entrar furtivamente. El vidrio puede ser cortado o sacado de su marco. Un marco sin cristal pasará una inspección superficial, aparentando ser un vidrio limpio.
Hacer un túnel o romper un muro puede ser muy demoroso para una entrada sorpresiva.

ENTRAR POR LA PUERTA

Cuando encuentres una puerta cerrada, acércate al lado de la manija. Presiona tu espalda al muro junto al marco. Lentamente abre la puerta con tu mano derecha y apoya la izquierda en el muro cerca de tu hombro. Echa una ojeada al interior poniendo atención también a un posible sonido de las bisagras. Para entrar usa el paso “Entrar el Eje”. Para evitar el chirrido de las bisagras, coge la manija con la mano izquierda. Abre lentamente la puerta y muévete suavemente hacia adelante. Pon la mano derecha en la parte superior de la puerta y presiona hacia abajo. Entra ocupando toda la abertura entre la puerta y el marco. Pasa el pie derecho primero. Desliza los muslos, luego los hombros, la cabeza y el pie izquierdo. Por último baja la mano derecha y cierra la puerta.

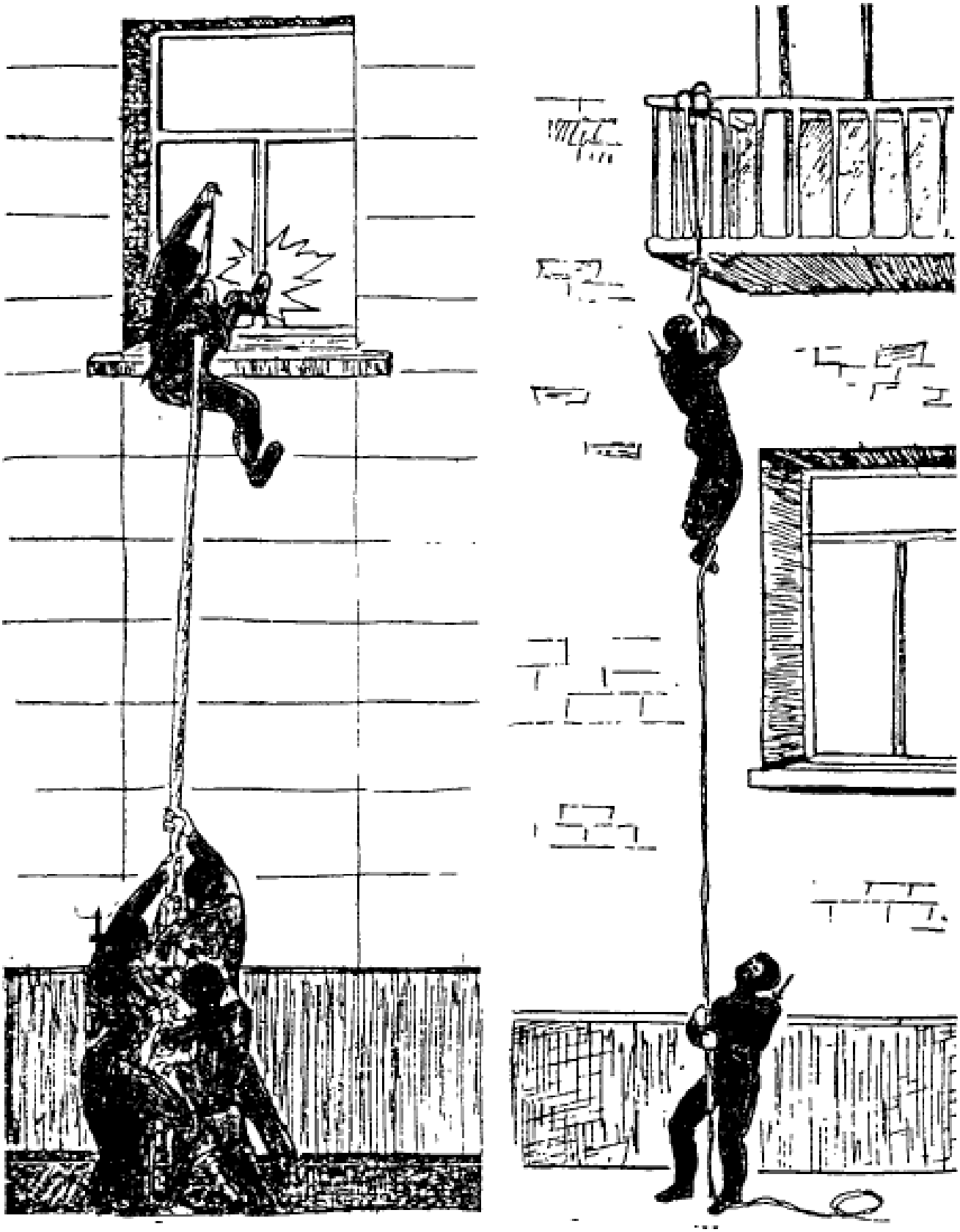


ENTRAR POR LA VENTANA

Con el cuerpo encorvado pasa una pierna primero. Luego apoyándote con las manos pasa el cuerpo y la otra pierna. Permanece agachado sin moverte por unos segundos, atento a cualquier posible sonido.

MIRAR POR LA RENDIJA

Cuando encuentres una puerta entreabierta, acércate al lado de las bisagras y suavemente coge la manija. Lentamente abre o cierra la puerta para permitir la visión por la rendija entre el marco y la puerta en sí misma. Permanece agachado. Nunca permanezcas de pie frente a una puerta aunque esté cerrada, pues puede ser fácilmente atravesada por balas.



ASALTO A UN EDIFICIO UTILIZANDO UN PALO LARGO, ASALTO A UN EDIFICIO, UTILIZANDO UN GANCHO Y CUERDA.

LI TSU AN (ESCONDIDO EN LA SOMBRA DE LA PUERTA)

Una vez en el interior, si escucha que se aproxima un centinela, lancese haca una posición detrás de la puerta en donde puede utilizar el **li tsu an**, ocultamiento bajo la sombra de la puerta. El centinela puede pasar por el exterior sin entrar o puede abrir la puerta y mirar hacia el interior sin entrar o puede abrir la puerta y mirar hacia el interior sin entrar.

Desde esta posición puede ver al centinela a través de la endidura en el marco de la puerta; puede mostrarse sospechoso y entrar. En caso, usted quedara bloqueado de su vista por la puerta. O bien, el centinela puede entrar y buscar. En caso de que esto llegase a ocurrir, recuerde que si la puerta esta habierta por lo menos a un angulo de noventa grados, proyectara la sombra suficiente para que usted se oculte. Si la puerta se abre todavía más, usted permanecerá oculto detrás de ella.

El momento más difícil se presenta cuando el centinela ha entrado e investigado y se prepara para salir. A medida que se aproxima a la puerta, estará mirando directamente hacia usted. En este momento se necesita un gran valor para no moverse y traicionar su posición. Es muy probable que el centinela se sienta tranquilo al no haber encontrado a nadie en la habitación; puede bajar la guardia o el arma como una indicación de esto. Estara pensando en su salida, posiblemente regañandose a si mismo por sus sospechas. Vigile sus ojos: si mira hacia abajo, no lo verá. Si el interruptor de la luz se encuentra cerca de la puerta, quizá desplace la vista hacia él al aproximarse a usted y esto asegurará su invisibilidad.

Si llegase a verlo, debe saltar sobre él y reducirlo al silencio al instante, una escuela aconseja darse vuelta rápidamente alrededor de la puerta, cerrándola y dejando encerrado al centinela detrás de usted si llega a descubrirlo. Pero esto no es el verdadero ninjutsu.

Entrada
Clandestina

El arte de robar, también conocido como métodos de esconderse, o Inpo, era el oficio especial de los antiguos Ninja. Las revelaciones modernas han demostrado que este tipo de operaciones de "bolsa negra" persisten en la comunidad de inteligencia incluso hoy. Cada vez que el enemigo escribe algo o dibuja un artículo o prototipo, pone esa información en riesgo. Se sabía que los faraones egipcios mataban a todos los esclavos que trabajaban en las partes críticas de una pirámide, y con frecuencia se esperaba que los sumos sacerdotes, que a menudo conocían los secretos de la estructura, se enterraran vivos con su líder para proteger la seguridad del edificio. . A los maestros espías les gustan los compartimentos secretos y los microfilmes; otros emplean cajas fuertes pesadas o sistemas de seguridad elaborados.

La penetración de la fortaleza enemiga era una tarea particularmente peligrosa y desafiante para los guerreros enmascarados de la noche. A menudo se utilizaba como prueba para el agente novato; es decir, alguien entrenado en el arte del sigilo y que necesita demostrar su valía ante el maestro. Los verdaderos líderes (Jonin) rara vez permitían que el celo y el entusiasmo juvenil fueran la perdición de los Genin potenciales. Se dieron cuenta de que es propio de los hombres y mujeres jóvenes someterse a tales ritos de iniciación.

Una misión que especificaba la entrada encubierta, la extracción de datos de inteligencia y la retirada sin ser descubierto requería audacia y habilidad. Si fueran capturados y torturados, los Jonin, por supuesto, negarían cualquier conocimiento de las acciones del agente.

En la antigüedad, eludir los sistemas de alarma era relativamente fácil. Un camino de grava alrededor del domicilio, si bien parecía meramente decorativo, produciría fuertes sonidos chirriantes al pisarlo, alertando así a los centinelas o al ocupante de la casa. El Ninja amortiguaría este ruido haciendo rodar su ancho y suave obi o cinturón por la acera y deslizándose silenciosamente. Las alarmas antirrobo modernas, las cámaras, los ojos fotoeléctricos, los detectores de movimiento, los vibradores, los campos sónicos y los interruptores de circuitos simples que hacen sonar la alarma cuando se cierran o abren presentan obstáculos difíciles. Básicamente, hay dos formas de derrotarlos: acabar con el poder y seguir a los guardias. Los antiguos templos Shaolin en China tenían un elaborado conjunto de placas de piso sensibles a la presión que disparaban dardos o trampas para osos cuando personas no autorizadas las pisaban y buscaban colarse y aprender sus técnicas. Los iniciados tenían un kata ritual similar a la rayuela mediante el cual caminaban sólo en las casillas seguras, evitando las trampas. Si este patrón no le era familiar, era bastante difícil para el iniciado no entrenado duplicarlo y se delataría. Si uno intentaba pasar cuando no había nadie más presente, era casi seguro que los desencadenantes secretos lo atraparían. Incluso si un guardia fuera capturado y obligado a mostrar el patrón, podría sacrificarse tropezándose con una de las trampas y agachándose a un lado.

Un método para derrotar este dispositivo era caminar sobre tablas grandes, que distribuían el peso sobre una superficie más grande. Esto hizo que el Ninja fuera demasiado "ligero" para hacer sonar la alarma. De manera similar, al ingresar a una fortaleza Ninja, había un conjunto prescrito de santuarios frente a los cuales uno debía detenerse, identificándose así silenciosamente ante cualquier observador oculto.

Algunas instalaciones militares e individuos sensibles a la seguridad emplean centinelas tanto humanos como animales, siendo el más visto el Cuerpo K-9 (canino) del Ejército. Los pastores alemanes, los dóberman pinschers y los labradores retrievers (prácticamente cualquier perro grande) pueden ser entrenados para este propósito.

Perros estuvieron entre los primeros animales domesticados por el hombre y, si se los maneja adecuadamente, son leales y dedicados. Por lo general, el guía y el perro forman un equipo desde el primer día en que se selecciona el cachorro. Esto construye un vínculo de amistad y devoción que es casi inquebrantable. Se sabe que los perros guardianes “desfallecen” y mueren cuando sus amos no cumplen con su deber. En Western Call of the Wild de Jack London, un San Bernardo del Yukón de Alaska se venga de los indios que mataron a su amo. Esta lealtad tampoco es desconocida en el mundo real.

Al ingresar a un área con un animal guardián, primero se debe eliminar este, ya sea leopardo, puma o canino. Las trampas y lazos son un método a utilizar; Se han utilizado carne envenenada (rara vez eficaz con animales bien entrenados que sólo comen de sus cuidadores) o una hembra de la especie para incitar a la competencia entre la manada u ocupar al sabueso en cuestión, pero requieren cierta preparación. Naturalmente, si el perro patrulla solo, sin el respaldo de un guía, es más vulnerable.

Desde la época romana, los gansos han sido un elemento disuasivo eficaz contra la entrada subrepticia, graznando ruidosamente cuando alguien se acerca. Requieren poca supervisión o cuidado y tienden a operar en grupo o en manada. A diferencia de un perro, uno puede pasar a barlovento de los gansos ya que sus sentidos olfativos están poco desarrollados; después de todo, un perro olería tu presencia. Cualquier pájaro, asustado por la noche, puede delatar tu posición. Hemos discutido en Secretos de la Invisibilidad los diversos métodos para eludir a un centinela, y aunque ni siquiera ese trabajo abarca todas las técnicas disponibles para el Ninja practicante, sí ilustra los principios fundamentales de ese aspecto del arte de la invisibilidad. Del mismo modo, hay muchos libros excelentes en el mercado que explican los medios por los cuales las cerraduras estándar que se utilizan hoy en día pueden manipularse y abrirse con ganzúas especialmente diseñadas y pequeñas llaves giratorias. No es nuestro propósito aquí entrar en un tratado sobre estos temas, sino más bien discutir los escondites más antiguos y arcaicos utilizados por el agente en la casa de la época feudal.

Teniendo en cuenta el estado de la arquitectura china y japonesa durante ese período, escuchar a escondidas era una tarea relativamente sencilla para el Ninja secreto.

Muchos pisos se elevaban sobre el suelo, proporcionando espacios de acceso a los que uno podía escabullirse cuando se acercaba un guardia, o simplemente esconderse debajo para escuchar conversaciones entre oficiales o soldados del castillo.

Hay que recordar, sin embargo, la historia del agente traicionado por una pequeña nube de mosquitos sobre su posición. Un samurái alerta notó los insectos, sabiendo que había un humano cerca, y empaló al desafortunado oyente hundiendo su lanza a través de las tablas del piso.

Otro escondite utilizado frecuentemente era entre las vigas de la casa del enemigo. Aferrarse como un murciélago gigante a las vigas superiores era una forma de permanecer en las sombras proyectadas por velas y primitivas lámparas de aceite. Los techos suspendidos modernos son más fáciles.

ESCONDITES EN ÁTICOS/VIGAS

Como escondite dentro de la vivienda de un enemigo, los áticos son difíciles de superar. Son accesibles a través de rejillas de ventilación que permiten que el aire circule en la cámara superior y se abren al exterior. Cualquier tabla pequeña o pantalla que cubra estas aberturas para mantener alejados a los insectos debe cortarse o serrarse con una pequeña herramienta tipo sierra de cerradura.

En el ático, el techo descansa sobre la parte triangular de la estructura conocida como armadura. El techo se fija a la parte horizontal de la cercha, por encima de las cabezas de quienes están debajo. La mayoría son bastante frágiles y no están diseñados para soportar peso. Por lo tanto, hay que pasar de viga en viga (Fotos 122, 123) para no caer. La delgadez de los paneles del techo hace que sea fácil escuchar a través de ellos con el fin de escuchar a escondidas. Perforar un pequeño agujero con la punta de un cuchillo permite una vista amplia de la habitación de abajo.

También se puede acceder a áticos y lofts dentro de la casa mediante trampillas; Estos se pueden encontrar en pasillos o armarios. Los métodos modernos de escuchas ilegales incluyen el Bionic Ear, un “micrófono de cañón” de largo alcance capaz de captar un susurro en un campo de fútbol; micrófonos, tanto colocados como portados por los agentes cuando participan en una misión; y dispositivos tipo Infinity que pueden causar un problema normal.

Teléfono para captar conversaciones. Muchos micrófonos son lo suficientemente sensibles como para captar una conversación normal a través de paredes de yeso o de madera delgada. El Ninja puede utilizar para ello un estetoscopio común o el borde de un vaso y presionarlo contra la pared. Al acercar el oído a la base, las voces se pueden discernir a través de la barrera debido a la naturaleza inductiva de las ondas sonoras, que golpean la pared, son amplificadas por el aire atrapado en el vidrio y se transmiten al oído del oyente. Hay que experimentar para descubrir qué forma de vidrio es mejor.

Foto 122

Foto 123

Dado que con esta técnica los sonidos se amortiguan un poco de forma natural, se necesita cierta práctica para poder entender lo que se dice.

Los Ninja de antaño eran hábiles en la lectura de labios y cuerpo, lo que les permitía "'escuchar'? en conversaciones fuera del alcance normal del oído. El uso de binoculares o telescopios permite realizar esta hazaña desde una posición oculta o incluso más distante, pero rara vez es confiable para obtener información detallada.

Otro dispositivo de escucha improvisado es la primitiva trompeta de los primeros médicos ingleses. Estaba hecho de un cono de papel muy enrollado. Con el extremo pequeño en la oreja, el extremo colector más grande se colocó contra el pecho del paciente.

Escuchar fuera de las ventanas también era una táctica común. En la antigüedad, muchas paredes y ventanas estaban hechas de papel por razones de simplicidad, debido a la falta de vidrio y a la frecuente necesidad de reconstruir las casas, especialmente en Japón, después de terremotos, inundaciones o tifones. Pero no se puede ver a través del papel, e incluso una hoja delgada podría distorsionar palabras o frases clave. Además, el acto de hacer un agujero en la pantalla produjo un sonido pequeño, aunque perceptible y distintivo, que podría alertar a los ocupantes de la presencia de un espía.

Para probar esta teoría, construya un pequeño marco de papel e intente hacer un agujero en él silenciosamente. No tan fácil. Pero un orificio hace muy poco ruido y, al colocar el ojo junto a la abertura, se puede obtener un campo de visión bastante amplio. Aun así, crear el agujero hace ruido; a menos que se "perfora" la punta de la aguja o la punta del alfiler con una presión extremadamente suave.

Entonces el antiguo Ninja, con sus conocimientos de ciencia y química, ideó otra forma. Al mojar el papel con la punta de la lengua, se podía "fundir" una abertura, creando un espacio aún mayor a través del cual se podía observar el interior. Una variación anterior de este principio consistía en humedecer la punta de un dedo y abrir un pequeño agujero tipo trampilla a través del papiro ablandado. Humedecer el sitio por donde entraría una punta afilada (como en el agujero) lo inutilizó. Una vez que se retira la herramienta, las fibras húmedas tienden a sellarse nuevamente. Estas minúsculas "mirillas" también podrían usarse para mirar a través de pisos y techos; Las modernas "lentes ojo de pez" ayudan.

EMBOSCADA EN EL ARMARIO I

No existe ninguna razón legítima para estar dentro de un armario. La mayoría de la gente nunca pone un pie dentro de uno, e incluso un buscador normalmente simplemente asoma la cabeza para mirar a su alrededor. Tenga en cuenta esta tendencia a no entrar del todo en el armario, ya que puede beneficiar al merodeador.

Presione un hombro en la pared exterior cerca del lado de la puerta que se abre primero. Esta grieta puede proporcionar un puerto de observación. Si se esconde en un área segura, asegúrese de ocultarse después de que los guardias barran la habitación. Si te escondes de una persecución, utiliza la siguiente técnica.

Desde una posición oculta en el lado más cercano del armario y con el brazo derecho contra la pared superior en preparación, espere a que el centinela mire completamente (Foto 124). Este lado de la alcoba ofrece la mejor sombra para esconderse y escapar de la detección. Si el guardia te ve, deja caer tu mano derecha sobre su nuca (Foto 125), agarrando el cabello y agarra el arma con la mano izquierda. Idiota al enemigo hacia adelante, golpeando su cabeza contra la pared del fondo (Foto 126) para dejarlo inconsciente. Continúe con una rodilla al pecho.

Foto 124

Foto 125

Foto 126

EMBOSCADA EN EL ARMARIO II

Otro escondite dentro de una alcoba o armario es el estante superior (Foto 127). Muchas veces hay cajas, sombreros, etc. que se pueden utilizar para proporcionar cobertura y ocultamiento adicional. Esto también emplea dos principios de ocultamiento: la gente no mira hacia arriba y la gente no entra en los armarios. Hay dos métodos para esconderse en el estante de un armario: recostarse a lo largo de la pared trasera del estante o agacharse en la esquina. El último método es más útil para atacar a un centinela que busca.

Cuando el guardaespaldas abre la puerta y revisa el interior, es posible que no vea la figura escondida (Foto 128). Sin embargo, si uno desea: realizar un ataque, golpearlo fuertemente con un compañero en la cara o la garganta (Foto 129), aturdiéndolo el tiempo suficiente para caer fuera del lugar de ocultamiento encima de él para la técnica final.

Foto (en detalle) 127

Foto 128

Foto 129

ATAQUE DE CENTINELA SENTADO I

En la antigüedad, cuando la gente se sentaba en el suelo o se arrodillaba sobre tatamis, los métodos para atacar a un objetivo más bajo que uno, especialmente uno desprevenido, estaban entre el repertorio Ninja.

Uno de los mejores momentos para un golpe de este tipo es justo cuando la víctima pierde el equilibrio preparándose para sentarse. Cuando se pone cómodo, es más vulnerable. Párese rápida y silenciosamente detrás de la víctima (Foto 130) con el garrote suelto entre las manos (Foto 131). Deje caer el cordón sobre su cabeza, tirando hacia arriba y hacia atrás con ambas manos (Foto 132). Con este método se le puede estrangular en cinco a treinta segundos sin que sea posible gritar.

Foto 130

Foto 131

Foto 132

ATAQUE DE CENTINELA SENTADO II

Al penetrar la fortaleza enemiga, es posible que uno necesite esconderse detrás de algún mueble para evitar ser descubierto, o puede arrastrarse hasta esa posición (Foto 133) para un ataque.

Lo importante es aturdir al enemigo instantáneamente sin permitirle lanzar un grito. Esto puede ser compatible con | Esto se logra extendiendo la mano por encima del respaldo de la silla en la que está sentado (Foto 134) o por detrás de la cabeza del guardaespaldas y metiendo los dedos en su cabello. Simultáneamente, mueva su cabeza hacia arriba y hacia atrás para levantar la barbilla y gire hacia el costado de la silla para cortarle la garganta con un "Golpe de las Mil Manos" a la nuez de Adán (Foto 135).

Un golpe fuerte aplastará la tráquea, pero esto puede resultar difícil para algunas personas; Incluso un ligero golpe provocará dificultad para respirar al interrumpir los impulsos nerviosos del nervio frénico, que controla el diafragma.

Foto 133

Foto 134

Foto 135

ATAQUE DEL CENTINELA DORMIENTO

Incluso los guardaespaldas deben dormir. Normalmente lo hacen en turnos de cuatro horas cada uno, lo que garantiza que quienes están de servicio se mantengan frescos y alertas. Uno podría sospechar que los guardias fuera de servicio tenderían a bajar un poco sus defensas. El Ninja aprovecha esta característica psicológica practicando atacar al centinela mientras duerme.

Siendo maestros del sigilo, los Ninja podían acercarse sigilosamente a un adversario que estaba completamente despierto. Expertos en los métodos de ver en la oscuridad, también podían localizar fácilmente a su víctima en la oscuridad total. Algunos asesinos profesionales rodean sus camas cada noche con las páginas de cualquier periódico que tengan a mano en cualquier ciudad en la que se encuentren. Se trata de una alarma antirrobo barata pero eficaz, ya que cualquiera que intente cruzar el papel produciría necesariamente un crujido distintivo que despertaría a la persona que duerme. Se trata de una variación del antiguo principio japonés del suelo de ruiseñor, hecho de tablas ajustadas que chirriaban al pisarlas.

Por supuesto, ningún asesino a sueldo o mercenario estaría jamás lejos de su arma. Por tanto, debe considerarse armado y peligroso. Después de sólo diez minutos reclinados, su tiempo de reacción se duplica, un punto muy significativo que conviene recordar.

El astuto Ninja se prepara para el ataque ocultándose en el área del cuartel antes de que llegue el centinela. Al asomarse desde debajo de la cama (Foto 136), puede observar y discernir los movimientos del guardaespaldas cuando entra, revisa su arma y se prepara para descansar. Al escuchar el sonido de su respiración, el Ninja puede determinar el estado de relajación del enemigo. Respiraciones durante el sueño, si no ronquidos distintivos, no son regulares ni iguales; generalmente son más profundas y más lentas que el ritmo normal de vigilia.

Mantenerlo muy por debajo del borde de la cama o cuna (Foto 137) garantiza que el Ninja permanezca fuera de la vista, incluso con las luces encendidas. Una vez libre del marco y de las cubiertas que anteriormente lo ocultaban de la vista, tiene cuidado de evitar cualquier crujido de tela usando el paso de serpiente, levantando los dedos de manos y pies y levantando el torso para deslizarse aproximadamente una pulgada por encima de la superficie. . Enroscando el cuerpo en una espiral, preparándose para atacar y luego empujando fuertemente con las rodillas y los codos, el Ninja salta sobre el guardaespaldas, dejando caer su codo sobre el plexo solar (Foto 138) y su peso sobre el pecho del enemigo para inmovilizarlo. al catre y atrapa sus brazos.

Foto 136

Foto 137

Foto 138

CAPTURAR A UN CENTINELA DORMIDO

Puede ser que desees interrogar al sujeto o hacerlo prisionero. En ese caso, el factor intimidatorio de ver un cuchillo en su garganta (Foto 139) es un argumento convincente para que siga cualquier instrucción susurrada. Además, al taparse la boca con la mano libre, se evita que el durmiente emita un grito o dé una alarma cuando se lo mantiene en una posición sin gritos. Si la intención es matar al durmiente, la combinación de cubrirle la boca y cortar la arteria carótida justo debajo de la oreja es más eficaz.

Si la intención es interrogar al durmiente, algunos Ninja ryu emplean el método más misterioso de sujetar la mano sobre los ojos del enemigo y sujetarlo contra la almohada mediante la palanca de este agarre. En esta técnica/ataque de asesino invisible, la punta de la daga se coloca debajo de la barbilla del enemigo para evitar protestas y actuar como una amenaza (Foto 140). Esta técnica psicológicamente hace que el Ninja sea omnipotente con un mínimo de contacto.

Foto 139

Foto 140

ESCONDERSE DETRÁS DE LA CORTINA

En la técnica anterior, uno podría interrogar al guardaespaldas mientras lo inmoviliza contra el suelo o la cama con una mano sobre los ojos. Cuando termina el interrogatorio, uno puede aprovechar un grito para desviar a un centinela entrante y así tomarlo también con la guardia baja. Si la habitación está oscura, párese al lado de la puerta del lado del pestillo. Si la habitación está iluminada, escóndete detrás de una cortina (Foto 141) si hay una presente, mientras el centinela entra corriendo. Cuando pase, sal de tu escondite detrás de él (Foto 142). Bloquee la mano que sostiene el arma colocando la palma derecha detrás de su codo y colóquelo debajo de la barbilla con la mano izquierda. Inclínelo hacia atrás (Foto 143) y golpee su cabeza contra la pared para dejarlo inconsciente. O puedes llevarlo a la colchoneta y sujetarlo con una rodilla en la garganta o el pecho.

Foto 141

Foto 142

Foto 143

EL ESCAPE POR EL ELEVADO

En la antigüedad, la parte superior del techo a menudo estaba envuelta en la penumbra de pequeñas velas o faroles. Aprovechando esto y el hecho de que la gente rara vez mira hacia arriba, el Ninja a veces escapaba de la persecución o la búsqueda de los centinelas columpiándose sobre vigas y vigas superiores.

En la era moderna, los áticos y los conductos de aire acondicionado ofrecen prácticamente las mismas oportunidades (Foto 144). Enganche las yemas de los dedos en el borde interior del panel de trampilla del ático y empújelo hacia un lado con los pies. Introduzca el cuerpo por la abertura (Foto 145) fuera de la vista. Si la intención es esconderse, remplace la trampilla (Foto 146). Un centinela realmente alerta podría sentir una corriente de aire proveniente de un respiradero abierto. Naturalmente hay que moverse muy poco y no hacer ruido ya que la cámara hueca amplificará cualquier sonido.

Foto 144

Foto 145

Foto 146

LA EMBOSCADA POR EL ELEVADO

Si la intención es tender una emboscada al guardaespaldas desde arriba, uno puede tumbarse sobre la abertura de la trampilla, llenándola de sombra. Si se utiliza una viga o viga para escapar rápidamente durante la persecución, permita que el centinela pase por debajo de la posición oculta (Foto 147) y luego déjese caer silenciosamente detrás de él (Foto 148). Golpea antes de que pueda girar y disparar (Foto 149),

La ilusión de que el Ninja que huye ha desaparecido aumenta si la puerta al final del pasillo se deja ligeramente entreabierta. Esto da la impresión psicológica de que la presa ha continuado en línea recta de fuga, una tendencia natural y, por tanto, probable que el perseguidor la crea. Recuerde que atacar por detrás aumenta las posibilidades de éxito en un 50 por ciento. Usa un golpe de mil manos en la nuca o la oreja del enemigo.

Foto 147

Foto 148

Foto 149

TONPO: el arte de escapar

Se puede dividir en tres fases. **El escondite** puede ser un punto de ocultamiento en el interior del campamento enemigo o en su perímetro. Es solo un refugio temporal. **El refugio** se refiere a un punto de ocultamiento dentro del control enemigo, pero lo suficientemente seguro para permitir el descanso o reagrupación. El refugio puede ser un aliado nativo o bien adoptar la forma de un disfraz. El **FBI** y la **CIA** con frecuencia recurren a esta artimaña. Se les conoce con el nombre de casas seguras o nuevas identidades. **El santuario** Consiste en una posición fuera del control de las fuerzas enemigas, en donde puedan auxiliarlos las fuerzas amigas. Sin embargo cuidese de estas situaciones; incluso aquí, un Ninja no esta verdaderamente a salvo.

Ya antes se ha subrayado la importancia de observar al enemigo, su campamento etc. En su mayor parte, la ruta de escape debe ser la misma que la ruta de penetración. Debería recorrer en sentido contrario sigilosamente, como si estuviera entrando en vez de salir; sin lugar a dudas, se trata de una penetración al exterior. La razón para usar la misma ruta es que existe menos probabilidad de ser descubierto. Además, dado que la ruta se ha utilizado una vez, resulta más familiar. Hay que tener mucho cuidado de no bajar la guardia durante Tonpo. Nadie puede planear todas las contingencias, pero por lo menos se puede intentar. Con este fin, es necesario al menos de otras dos rutas de escape, una directamente opuesta y la otra desviándose a un angulo de noventa grados desde el camino original. Dichas rutas se deben emplear en caso que llegasen a descubrir la ruta principal.

Al seleccionar la ruta principal, busque los medios de huir sin que nadie lo pueda observar. Al elegir las alternativas, busque primero los medios de emplear la velocidad y la protección. En segundo lugar, busque algunas áreas en las cuales sea posible crear alguna distracción. De ser posible localice y prepare una ruta de escape desde el cuartel de la guardia para usarla en el remoto caso de que lo capturen. Tenga en mente que cuando lo persigan quizá se vea obligado a deteneserse y luchar. Elija algunos puntos a lo largo de la ruta de escape que tengan la ventaja de contar con un terreno elevado y observe que las entradas y puertas a menudo están vigiladas por un hombre.

En breve, cualquier sitio donde el enemigo se vea entorpecido por algunos obtáculos se puede usar el veneficio del ninja que huye.

Evite las áreas habitadas tales como barracas, comedores de cuartel o puestos de mando. Cuidese de situaciones que puedan sorprenderlo, de áreas minadas o con sistemas de alarma y de todas aquellas que estén brillantemente iluminadas.

Debera conocer la ubicación y la fuerza de todos lod puestos de guardia antes de penetrar.

El escape y la evasión a largo plazo pueden incluir cambios de indentidad y familiarización con los medios de transporte públicos y privados, patrullas fronterizas y controles de seguridad. Existen numerosas obras sobre estos temas, pero no están directamente relacionados con el ninjutsu puro.

Sin embargo, en las modernas operaciones militares, estas consideraciones deben planearse en forma frecuente. No se puede dejar nada al azar, ya que lo que esta en juego es la vida o la muerte.

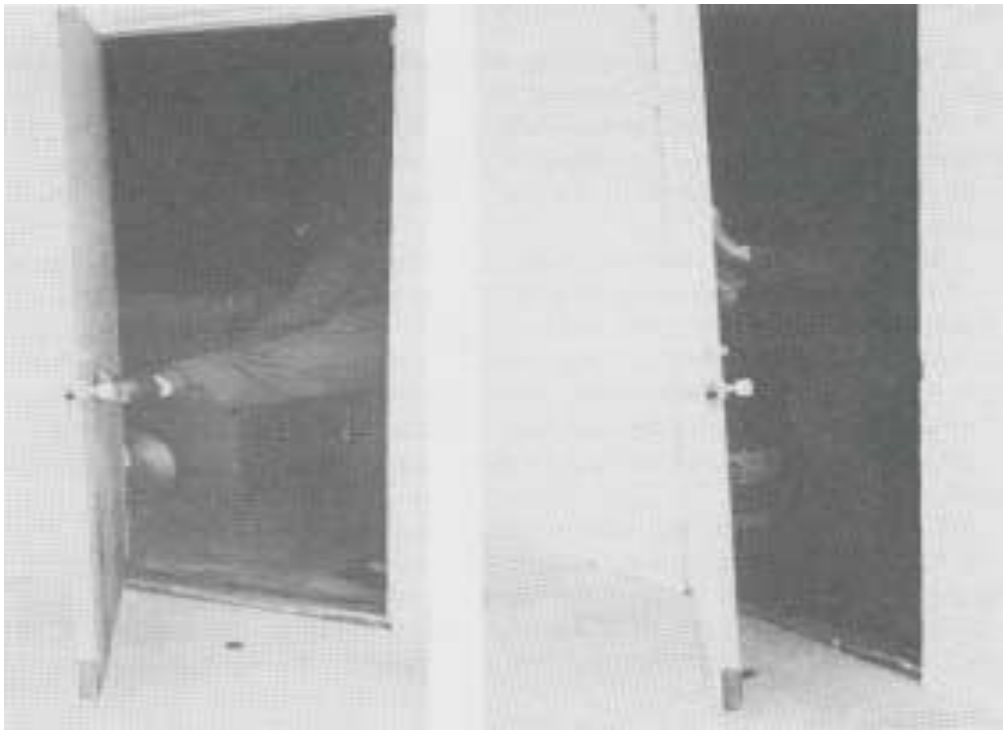
P'ENG WEI (salida abriéndose paso con violencia)

El primer principio del Tonpo es escapar lo más rápido como sea posible.

Cuanto más tiempo permanezca bajo el control enemigo, menos posibilidad tendrá de escapar en caso de que llegasen a descubrir su presencia, trate de desaparecer y siga su ruta de escape haca la libertad. Sillegasen a capturarlo y se viese obligado a huir del cuartel de la guardia, considere la posibilidad de recurrir al P´eng wei, es decir a abrirse paso con violencia.

Figura A. Las puertas serradas que se abren hacia afuera se pueden abrir de una patada en el péng wei, usando la patada lateral más común. Dirija toda la fuerza del golpe tan cerca del pestillo como le sea posible, con el objeto de destrozar el marco de la puerta y soltar el pestillo.

Figura B. Tambien se puede usar el hombro para forzar la puerta y abrirla. Cuando golpee la puerta con el hombro, aplique la fuerza lo más cerca posible del centro. Esto doblara la puerta, haciendo que el pestillo se libere del marco para abrirlo. Las puertas de tableros se destrozarán, haciéndolo caer hacia adelante. Es necesario que se ruede hacia afuera para evitar la perdida de energía. El golpe con el hombro también pueden usarse en las puertas que se abren haca adentro seguido de un rodamiento por seguridad.

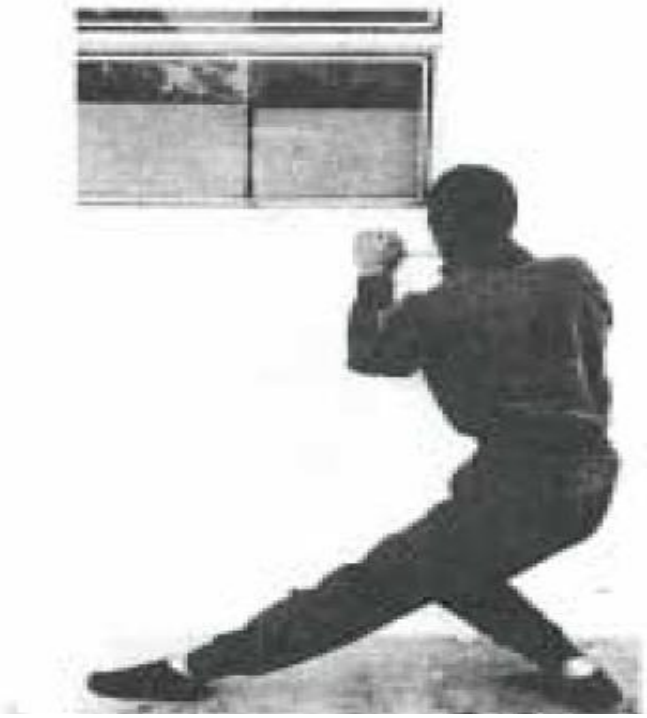


A **B**

Para ejecutar esta proeza se necesita iniciar un carrera desde cierta distancia; a esto añade enrgia e impacto.

Una tercera posibilidad del péng wei, requiere saltar a través de una ventana; una vez mas es esencial redar hacia adelante en el momento del impacto para evitar una lesión y para mantener la energía. En el caso de saltar por la ventana, caera sobre las manos, que deben doblarse, dejando que los hombros soporten el impacto de la caída, (Kaiten).

No se recomienda saltar cuando hay vidrios, aun cuando eso quizás sea necesario si no logra abrir la cerradura de la ventana. En este caso, cruce ambos brazos sobre la cabeza para proteger el rostro y los ojos e impulsese hacia adelante. Una vez que ha cruzado la ventana, extienda los brazos para amortiguar la caída, pero no debe hacerlo antes. Un salto a través de los cristales con los brazos extendidos dara por resultado severas lesiones.



Artimañas para la invisibilidad

El Shinobi no estaba más capacitado que cualquier otro ser humano, para hacerse invisible, pero desempeñaba tan excelente labor con el camuflaje, recurriendo a artimañas tan llenas de astucia, que para todo fin practico operaba como hombre "**invisible**". Se convertía en un adversario invisible e insidioso durante las horas de oscuridad, cuando la naturaleza contribuía a ocultar sus movimientos y actividades.

La oscuridad era la mejor amiga del Shinobi, trabajaba muy bien en la negrura de la noche, ya que estaba bien entrenado para ello. Pero cuando la luz hacia su aparición en el sitio a donde tenia que entrar o en donde debía trabajar, el ninja tomaba sus precauciones contra una sombra delatora que podía proyectar.

El silencio también ayudaba grandemente al ninja en sus intentos por mantenerse invisible y durante las noches en que soplaba el viento, desde el punto de vista del enemigo, de manera que cualquier sonido que hiciera inadvertidamente no llegase con facilidad a los oídos de los adversarios.

Cada una de las tradiciones del ninjutsu poseía artimañas específicas, gracias a cuya aplicación adquirían fama, pero de una manera general, los Shinobis clasificaban sus trucos para hacerse invisibles bajo cuatro categorías principales:

1)- Artimañas que involucraban los elementos.

2)- A los cielos.

3)- A las formas vivientes.

4)- Los objetos o efectos hechos por la mano del hombre.

1)- En el caso de los elementos, el ninja recurría al uso del fuego o la luz para cegar al enemigo, de la madera en forma de arbustos o arboles para ocultarse, del agua también para ocultarse o encubrir sus movimientos y de la hierba para esconderse.

2)- Los cielos le proporcionaban una bóveda celeste, la niebla, la lluvia, la luz de la luna, las nubes, el sol, los rayos y truenos, el viento y la nieve y todo ello tenia una gran importancia en las artimañas que empleaba para hacerse invisible.

3)- Entre las formas vivientes, el ninja recurría a hombres, mujeres, niños, aristócratas, aldeanos, aves, animales, peces e incluso insectos, como un medio de que el enemigo detectara su presencia.

4)- Los efectos y objetos hechos por la mano del hombre como, edificios, estatuas, linternas de jardín y humo, también figuraba en forma prominente entre las artimañas del ninja.

Algunas de las siguientes artimañas eran particularmente efectivas:

A)- El ninja sabia que un centinela que miraba en dirección a las fogatas de un campamento, no podía adaptar rápidamente la vista a la oscuridad; al crear una distracción en el fuego…. Como por ejemplo, arrojar a las llamas una clase de piedra especial que crujía y chisporroteaba con fuerza al calentarse…. El ninja podía hacer que el centinela dirigiera la vista a la fogata, tratando de descubrir que era lo que creaba ese desorden, entonces el ninja entraba en acción para cruzar por el sitio en donde se encontraba el centinela, sin ser visto.

B)- Mediante el uso de arboles y arbustos para ocultarse, el ninja podía avanzar mas allá del sitio en donde se encontraban los centinelas, recurriendo tanto al follaje inmóvil como al que ataba alrededor de su cuerpo.

C)- Era posible hacer uso de las aguas de los ríos, lagos y fosos para ocultarse o avanzar si hacer ruidos gracias a ciertas técnicas de natación silenciosa, con o sin esnórkel.

D)- Las peculiaridades del terreno, tales como desfiladeros, arroyos o zonas al descubierto, le ofrecían al Shinobi una ruta al campamento enemigo; al seguir esas peculiaridades naturales, el ninja podía avanzar sin ser visto, sobretodo si elegía las rutas intransitables.

E)- Dos ninjas que trabajaban en equipo, operaban en forma muy eficiente. Mientras uno de ellos hacia ciertos ruidos para distraer, por ejemplo entrechocar algunos trozos de metal, el otro durante la confusión, se deslizaba sin ser visto dentro del recinto enemigo.

F)- La hierba alta era una excelente protección para moverse y además, si el viento soplaba en la dirección adecuada, el Shinobi podía prenderle fuego, usando la combinación de humo y vegetación para ocultar sus actividades.

G)- Los frecuentes truenos y relámpagos eran suficientemente fuertes para distraer al enemigo y permitir que el ninja avanzara más allá de un punto decisivo de las defensas enemigas. Las nubes que oscurecían la luna, la niebla, las fuertes lluvias o la nieve, también colaboraban para convertir al Shinobi en un agente invisible y mortal. Con el sol a sus espaldas en un día claro, si el ninja escogía el telón de fondo adecuado, ningún enemigo que mirase en su dirección podría percibirlo.

H)- Las formas humanas de cuatro diferentes clases sociales (Guerrero, agricultor, artesano y comerciante), le proporcionaban al ninja disfrazado un medio por el cual podía mantener oculta su identidad **Henso Jutsu** hasta encontrarse cerca de su objetivo; a medida que descendía la oscuridad, el ninja podía despojarse de su disfraz y dedicarse a su insidiosa labor.

I)- Ciertos productos químicos e incluso la hierba húmeda arrojados en fogatas estratégicamente ubicadas y dispuestas por el Shinobi, producían oleadas de humo lo bastante denso para cubrir sus movimientos.

j)- Los incontables estilos de caminar del Shinobi le servían en muchas formas, no solo para tener un paso veloz. La técnica peculiar de caminar de lado o lateral, le permitía pasar a través de brechas mas angostas entre edificios, las cuales rara vez estaban vigiladas; con movimientos parecidos a los del cangrejo y con la espalda pegada a uno de los muros, el Shinobi pasaba desapercibido.

Cruzaba por los techos gracias al uso de instrumentos especiales para escalar y en medio de la oscuridad de los corredores de un castillo, el ninja agazapado en lo alto pasaba completamente desapercibido.

Las estatuas y linternas de piedra que adornaban los jardines, también podían significar su salvación; gracias a una manipulación contorsionista de su cuerpo, podía imitar estos objetos y engañar al enemigo.

ELIMINAR A UN CENTINELA

Podría ser necesario eliminar a un centinela para penetrar el campo enemigo. Es aconsejable seleccionar tu blanco cuidadosamente. Para descubrir las debilidades de un enemigo considera tres cosas:

1. Nunca subestimes a un enemigo.

2. Nunca le temas a un enemigo.

3. Nunca vaciles ante un enemigo.

En el ataque a un centinela, dos cosas deben ser consideradas: debe ser eliminado tan rápidamente como sea posible, y no debe hacer ningún ruido de alarma. Es preferible cuando esté menos alerta, como después de hacer un chequeo, lo cual ocurre a intervalos regulares. La gente duerme más profundamente entre las 3:00 y las 5:00 A.M. El cuerpo está acostumbrado a este ciclo. Por eso, un centinela, cerca del final de su guardia y luego de un chequeo, es el blanco preciso.

Atacar a un centinela con éxito depende enteramente de la preparación. El ninja que decidía atacar a un centinela, debía ser un experto en ocultación y en movimiento silencioso.

Habrá que dedicar un largo periodo de tiempo a la observación, hasta llegar a ser familiar con todos sus gestos y movimientos. Ya en lo más profundo de la noche.

Para este tipo de acciones es muy importante no ir cargado con equipo innecesario; las mangas deben sujetarse para evitar roses, ruidos. El arma, si se lleva, ha de camuflarse evitando brillos o sonidos metálicos.

Hay 3 métodos básicos de atacar a un centinela por una emboscada: desde arriba, abajo y atrás. El ataque inicial debe coger al enemigo con la guardia baja y dejarlo totalmente incapacitado. Atacar desde una posición de escondite aumenta la posibilidad de éxito de 1 a 4 e incrementa el daño causado de 1 a 3, porque el enemigo no está preparado para el golpe.

EMBOSCADA DESDE ARRIBA

1. Comienza por ganar una posición encima del enemigo o escóndete en una posición superior y espera que llegue a tu alcance. Ten en cuenta que la gente rara vez mira hacia arriba y tiende a agacharse cuando siente peligro. Fija tu vista en la nuca del enemigo.

2. Cae sobre el enemigo golpeándolo con todo tu peso. Emplea las rodillas para golpear sus hombros y llévalo directo abajo amortiguando tu caída con su propio cuerpo. Aunque el enemigo oiga tu ataque cuando te lances y se vuelva a mirar, tendrás éxito. Trata de no caer sobre su cabeza, esto doblará el cuello y el cuerpo no caerá apropiadamente.

3. Lleva el cuerpo del enemigo abajo y aplasta su espalda bajo tu cuerpo. Aplica un golpe de espada en el cuello. (Golpe con el borde de la mano).

EMBOSCADA DESDE ATRÁS

1. Avanza a una posición detrás del enemigo. Coloca el brazo izquierdo alrededor del cuello presionando la tráquea con el borde del antebrazo o de la muñeca, y la mano derecha en la nuca con la punta de los dedos apuntando a la oreja izquierda.

2. Agarra tu bíceps derecho con tu mano izquierda y tira hacia atrás del cuello mientras empujas la cabeza con la mano derecha.

EMBOSCADA DESDE ABAJO

1. Selecciona un punto de escondite desde abajo por el cual pasará el enemigo y desde el cual puedas lanzar tu ataque sin ser visto.

2. Cuando pase el enemigo, coge su pie trasero con tu mano, preparando el cuchillo en empuñadura de picahielos con la otra. Empuja su pie hacia adelante rompiendo su balance hacia atrás, derribándolo.

3. Cuando el enemigo caiga, aplica un golpe al cuello o al rostro.

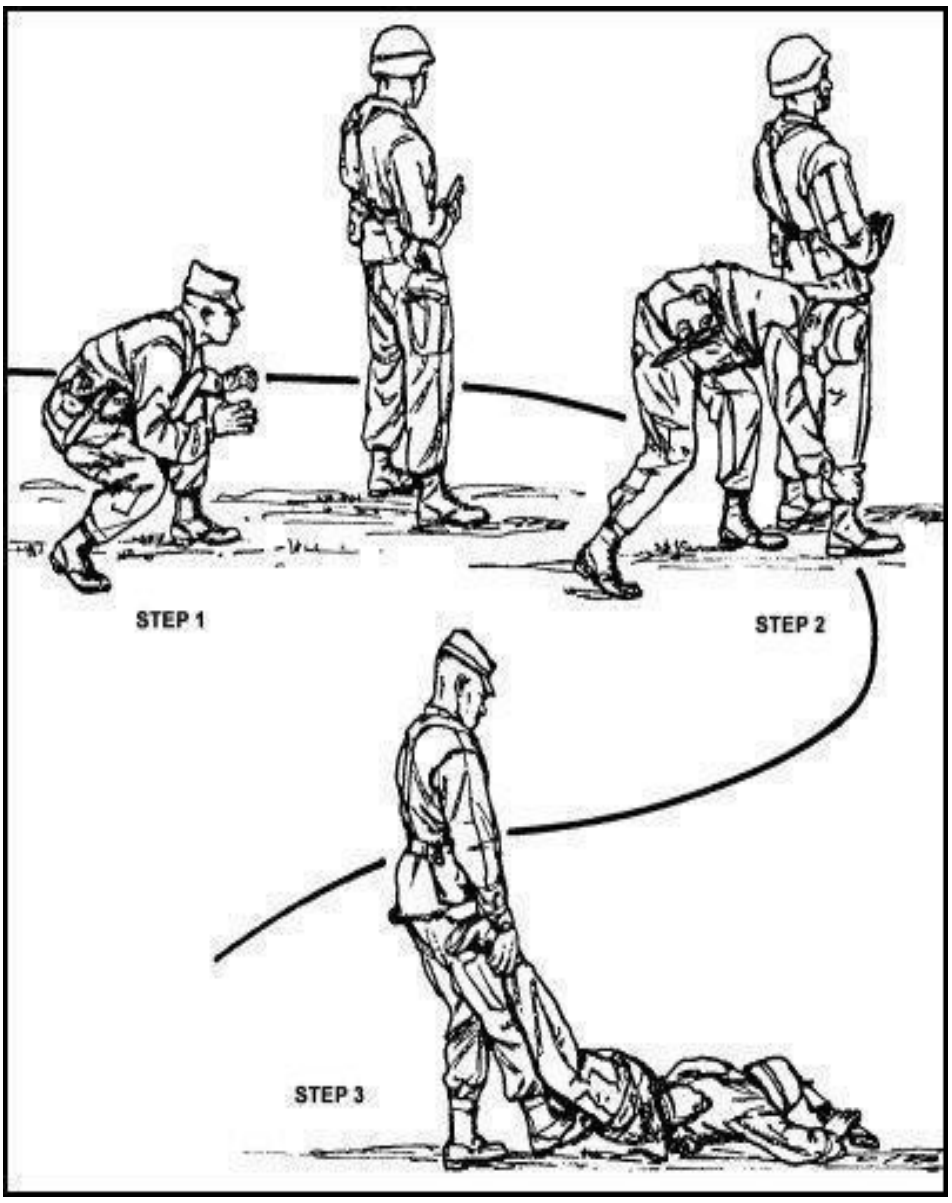
Atacando a un centinela se buscan dos cosas:

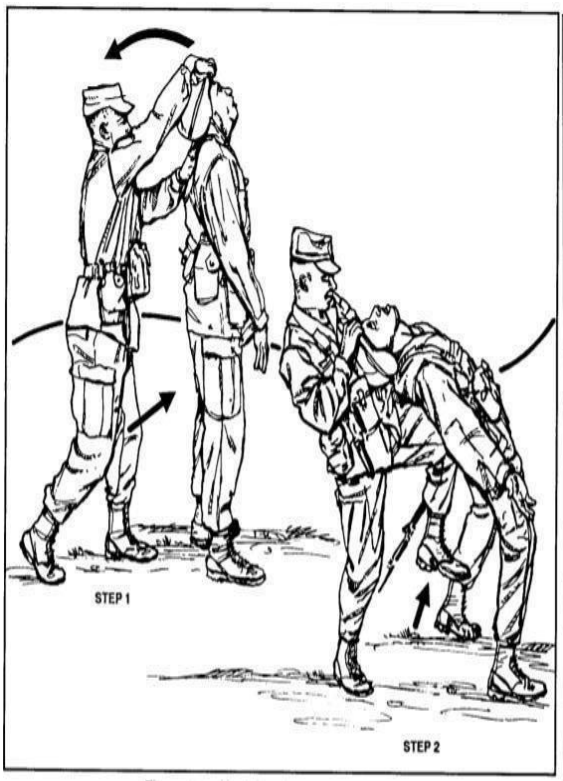
1- Acabar con él lo más rápido posible.

2- Evitar que grite.

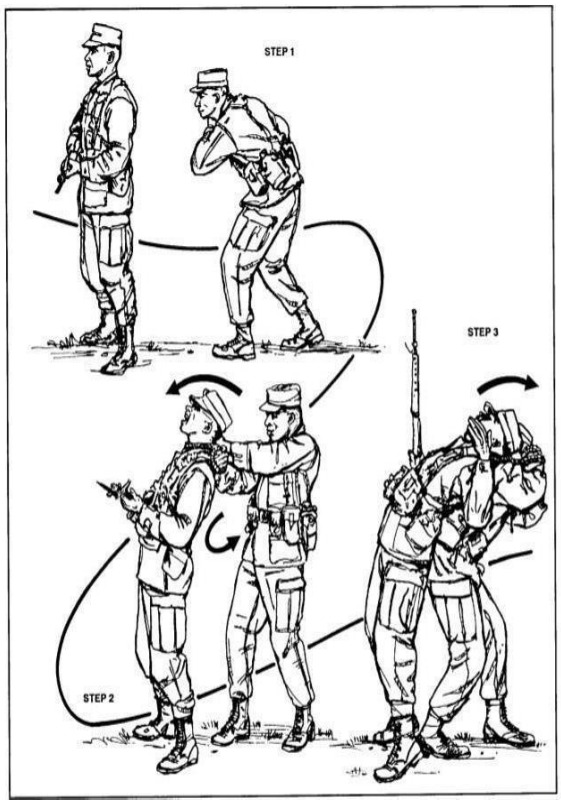
Era fundamental conocer los efectos (tiempo) de ataques con cuchillo, a zonas vitales o estrangulamientos y emplear la técnica mas adecuada en cada caso:

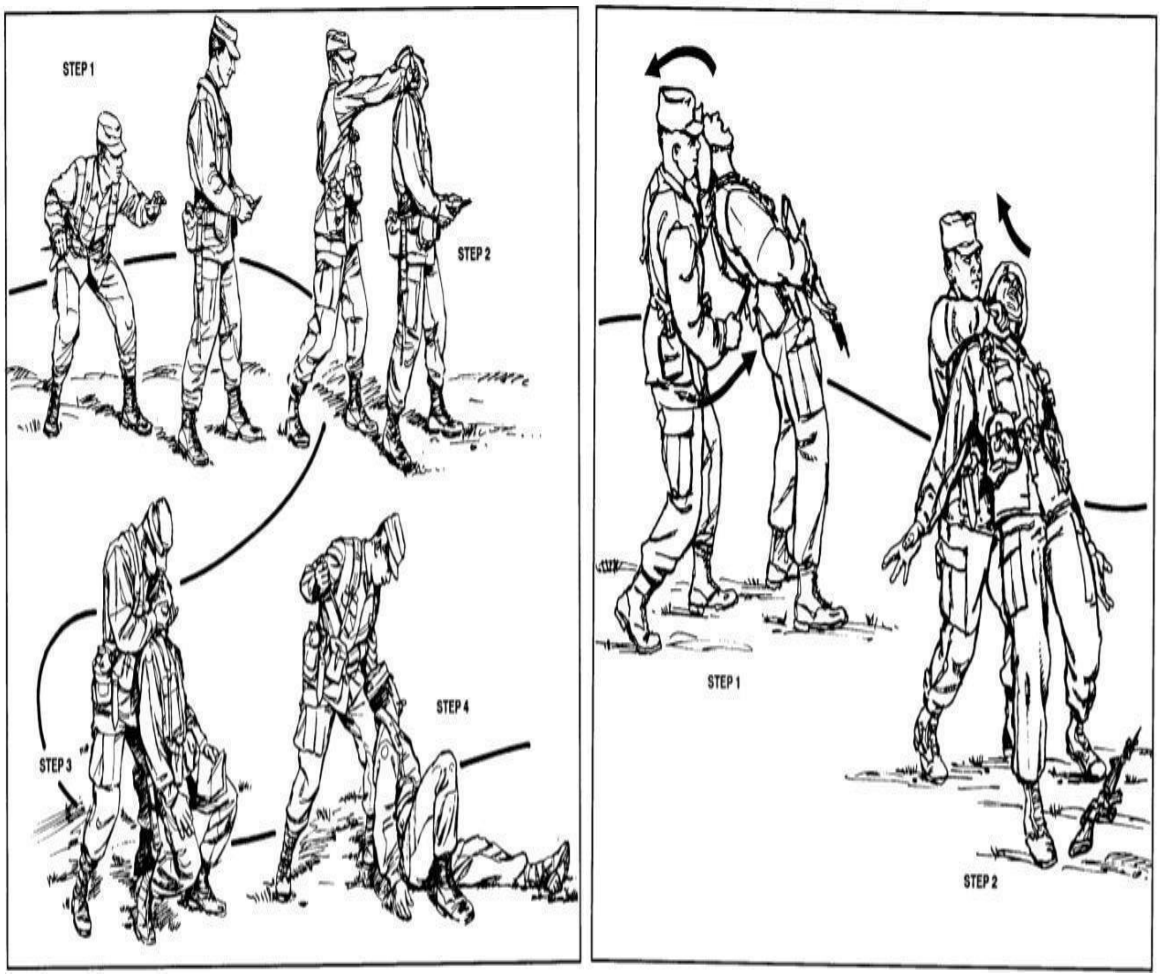
Ataques desde la retaguardia.




STEP 1
STEP 2

STEP 1
STEP 2


STEP 1
STEP 2
STEP 3



Estrangulamiento desde atrás:

Perdida de conocimiento: Entre 5 y 15”

Las condiciones atmosféricas tienen una gran importancia. Se prefieren:

- Las noches lloviosas.

- Las noches sin luna.

- En invierno, el aire puede transportar nuestros sonidos a los sonidos de uncentinela alerta.

- Durante las estaciones cálidas, insectos, ranas, predadores nocturnos, pueden dirigir su atención sobre nosotros al cesar bruscamente sus sonidos.

Nota: Entrenar con un cuchillo de goma o por ultimo de madera

MANEJO DE CUCHILLO PARA ELIMINACIÓN DE CENTINELAS

Acércate a un metro del enemigo por su espalda con el cuchillo en la mano hábil. La posición debe ser levemente baja. Usa el Paso de Puntillas.

N°1 Corte a la garganta

Salta hacia adelante y coge la barbilla del enemigo con la palma izquierda, dejando mostrar la garganta. Cruza el cuchillo por la garganta a nivel de la manzana de Adán, comenzando en la empuñadura y terminando en la punta.
Corte horizontal a la tráquea:
Perdida del conocimiento: 5”
Muerte: 12”

N°2 Estocada al riñón

Salta hacia adelante cogiendo la garganta del enemigo con tu muñeca izquierda para prevenir un grito. Simultáneamente lleva el cuchillo al riñón horizontalmente. Corta a ambos lados al clavar y tirar de la muñeca de lado a lado.

Estocada posterior al riñón:
Perdida de conocimiento -/-
Muerte: 30”

N°3 Estocada a la arteria subclavia

Salta hacia adelante y pon la mano izquierda sobre la boca y nariz del enemigo, apretando la nariz con el pulgar y el índice. Esta técnica se llama el “ahogador”. Con el cuchillo en empuñadura de picahielos, clava la punta bien abajo tras la clavícula, y corta de lado a lado.
Estocada superior a la subclavia:
Perdida de conocimiento:-/-
Muerte: 3”

N°4 Estocada a la yugular

Salta hacia adelante y aplica el “ahogador”. Tira la cabeza del enemigo hacia la izquierda y clava el cuchillo con el filo paralelo al piso en el músculo esternocleidomastoideo. Corta de lado a lado.
Corte posterior a la yugular:
Perdida de conocimiento:5”
Muerte: 12”

N°5 Estocada al corazón

Salta hacia adelante y desliza tu brazo izquierdo sobre el brazo derecho del enemigo y sujetando su boca desde abajo. Curva su espalda rompiendo su balance hacia atrás. Sube el cuchillo por su pecho en empuñadura de picahielos, y clávalo para penetrar el corazón. Corta de lado a lado.
Corte posterior al corazón:
Perdida de conocimiento: Instantánea
Muerte: 3”

Para seleccionar un cuchillo tres factores deberían ser considerados: durabilidad, filo y balance. La empuñadura debe ajustarse confortablemente en la mano. Es importante que la hoja tenga una forma puntiaguda y un filo liso.

Se agradece el conocimiento de este apartado material del Sr Ashida Kim

La utilización del Tanto. El Ninja oculto entre las hojas sale al paso de un Samurái, neutralizándolo, el sigilo es muy importante a la hora de actuar.

La invisibilidad es la esencia principal

SIN DEJAR RASTRO

En el Ninjitsu, es esencial que quede muy poca evidencia de los métodos empleados para que el enemigo la estudie; por consiguente, nos esforzamos en no dejar rastro alguno de nuestro paso para que el enmigo pueda seguirlo.

Cuando el ninja se ve perseguido y no es posible dejar atrás al enemigo, las opciones son muy pocas. Puede detenerse y luchar o bien puede desacerse del enemigo por medio de falsas huellas, llevando a sus perseguidores lejos de su verdadera posición.

Uno de los métodos de desecerse del enemigo se conoce como *Falsa salida.* Ganando la ventaja suficiente al enemigo para escapar a su vista, abra una puerta o un reja y al pasar déjela entreabierta. Muy pocas personas dejan abierta una puerta que da al exterior y virtualmente ninguna instalación de seguridad lo toleraría. El enemigo que lo persigue con encarnizamiento se enfrentara a la decisión de cual es el camino que debe seguir. Por lo menos, esto lo inducirá a dividir sus fuerzas.

Una técnica similar se conoce como *alterar el polvo*. Se refiere a dejar huellas de pisadas en un área donde pueda verlas el enemigo. Al correr con el paso cruzado se dejan huellas que parecen viajar en ambas direcciones a la vez; una variante de esto es retroceder sobre los propios pasos. Esto implica permitir que el enemigo pase frente a la posición donde usted se encuentra oculto al seguir un rastro previamente preparado y después usted volverá a su verdadero intento de huir.

La falsa sombra, es una técnica en la cual se usa una vela en forma de S, con objeto de ocultar la posición del ninja. En los tiempos antiguos, esas velas podían colgarse del reborde de las cornisas y de los matorrales, dando la impresión de que el asesino se encontraba de pie sosteniendo una vela, en un punto en el cual no había ningún sitio donde colocar una, En nuestros tiempos, los oficiales de la policía, utilizan una técnica similar, sosteniendo sus linternas alejadas del cuerpo. Naturalmente, un sospechoso supondría que la luz se encuentra frente al cuerpo, disparando en esa dirección.

Ametori no jutsu probablemente es el método más famoso para ocultar o disimular la verdadera ruta de escape. Se busca en el principio de que un impermeable o gabardina siempre implica la presencia de una persona en su interior. Por lo siguente, se puede colocar una capa o una armadura que de la impresión de que se trata de una persona que esta parada, produciendo el mismo efecto que un espanta pajaros.

Siempre que sea posible, se aconseja crear cierta confision entre el enemigo. No pase nada por alto, utilice los fenómenos meteorológicos tales como la lluvia, un repentino relámpago, el paso de la luna detrás de una nube, un sol cegador o una luz engañosa. Se pueden considerar todas las posibilidades.

El fuego es un exelente ditractor para crear confusión. En ciertos puntos estratégicos del campamento se emplea mejor para cubrir la salida, más que la entrada, puesto que despertara al enemigo, poniéndolo en guardia. El fuego en el perímetro se puede emplear para obligar al enemigo a retroceder.

Por ultimo, considere la posibilidad de la *terminación de la senda*. Los antiguos ninjas eran maestros en esto. Conduzca al enemigo hacia un precicpicio y desaparezca, sin dejar el menor rastro; guíelo en dirección a una trampa; o bien, condúzcalo hacia una intersección, sin dejar el menor indicio en cuanto a la ruta que usted ha seguido. En breve, huya de su persecución de tal manera que él crea que usted se ha desvanecido en el aire. A fin de lograr esto, deberá convertirse en un maestro del Inpo.

MUGEI-MUMEI-NO-JITSU (SIN NOMBRE, SIN ARTE)

Ninjitsu, como se revela aquí, es esencialmente un arte pragmático. Empleará cualquier técnica de cualquier fuente que sirva a su propósito. Se esfuerza siempre por ser uno con el orden natural de cosas.

Este es el verdadero significado de pasar sin dejar rastro. Se dice que el Ninja puede caminar a través de los muros; que cuando se les busca, no se les puede ver; cuando se trata de escucharlo, no es posible oirlo; y cuando se les persibe, no se le puede tocar. Un Ninja jamas se vanagloria...su andar y siempre va en línea recta adelante. No hace ninguna demostración de fuerza y tampoco se hace propaganda asi mismo. A esto se le conoce como Mugei-Mumei no-Jitsu, "sin nombre, sin arte".

Un ninja jamás se rinde pacíficamente y tampoco llevan sobre su persona documentos que podrían implicar a sus superiores. El ninja actúa solo, confiando en su propia habilidad. Es uno consigo mismo.

Lo que sucederá en su propia vida ya esta escrito, pero uno puede elegir si va a encontrarse allí. Este es el método del ninjutsu.

Ashida Kim

BO RYAKU

Estrategias, Espionaje, Penetración, Engaño.

Kyojutsu-tenkan-ho: Es el método de presentar lo verdadero como falso y viceversa: Constituye la estrategia de combate, que se aplica a todas las actividades del Shinobi; ardid Psicológico: preparar al adversario para que piense de una manera y afrontarlo entonces de otra.

Estrategia (Heiho):

Sistema jerárquico:

Jonin: Maestros (Jefe). Estratega; recibe información, la analiza y toma decisiones.

Chunin: Cabeza del grupo; el que instruye, actuando como equipo táctico.

Genin: Incluye Yudansha (C. negros), son los miembros ejecutores.

No miembros: Colaboradores, Informadores, Simpatizantes,etc.

El Shinobi era capaz de canalizar el desarrollo de una confrontación (Incluso predecir su resultado) en base a la percepción de tres elementos:

A)- Percepción Aire (Satten jutsu): Sacar ventajas de las condiciones atmosféricas (Meteorológicas) y de sus conocimientos de adivinación y astronomía. Ejemplo: dirección del viento para incendiar el campamento enemigo; noche sin luna para atacar o infiltrarse; ventiscas y noches de nieve sin visibilidad; Tormentas nocturnas; etc.

B)- Percepción Tierra (Sachi jutsu): Orografía del terreno; sacar ventaja de los accidentes naturales; fosos, formaciones rocosas, desfiladeros. Ocupación de lugares elevados desde donde dominar la batalla.

C)- Percepción Hombre (Satsujin-jutsu): Facilidad para leer los rasgos faciales del oponente, intuyendo su personalidad. Capacidad de observar los puntos débiles de un individuo o de un grupo. Se incluye aquí el principio de los cinco sentimientos o deseos (puntos vulnerables del carácter, que hacen a una persona utilizable):

1)- Kosha: Placeres sensuales; personas vulnerables a la adulación, pereza, debilidad de carácter, Sexualidad etc.).

2)- Aisha: Personas sensibles, con necesidad de ser serviciales, con necesidad de amor, etc).

3)- Rakusha: Vulnerabilidad por la pereza (flojera) amor as las diversiones y al entretenimiento, sensibles a las promesas de privilegios especiales o menos trabajo.

4)- Kyosha: Poder del miedo (supersticioso); sentimiento de culpabilidad; utilización del cobarde.

5)- Dosha: El poder de la ira (vengativo); Temperamentos excitables (prepotentes). Era el más vulnerable de todos.

Estrategias del ninjutsu

Kamigakure no jutsu (esconderse detrás del dios)**:** La misión encomendada era asesinar al shogun (Señor Feudal). Se actuaba indirectamente.

Se falsificaba una carta de recomendación para el sacerdote local, entrando a su servicio. Allí se estudiarían los datos referidos a la victima. SE trabaría amistad con alguien cercano al shogun, consiguiendo entrar al servicio de la casa del señor feudal. Desde aquí se esperaría la oportunidad para asesinarle.

Yamabiko shicho no jutsu (Escuchar el eco): Se trataba de detectar presencia enemiga en el bando propio, el ninja suministraba información falsa al sospechoso, observando de cerca sus reacciones.

Yomogami no jutsu (dos personalidades): El ninja mantendrá simultáneamente dos nombres diferentes, Se cuenta que algunos Shinobis mantuvieron en la antigüedad dos o más nombres y hogares simultáneamente y en diferentes lugares con las correspondientes mujeres e hijos.

Hengen Kashi no jutsu (Aprender el oficio): Esta actividad consistía en familiarizarse con los rasgos propios del oficio que se iba a suplantar y el correspondiente dialecto local, esta técnica estaba codificada y sistematizada y constituía el **Shichi hode** (Las siete profesiones); Técnicas de las que se describirán mas adelante.

Ghisho Giin no jutsu: En este caso el Shinobi, se adiestraba para imitar la escritura de la persona que iba a suplantar, con el objetivo de falsificar documentos para emplearlos en su propio favor.

Katsura otoko no jutsu (solo como en la luna): El ninja que operaba en territorio enemigo lo hacia aislado, con la ayuda ocasional de un colaborador (Chitsumishi), cuya casa o negocio le serbia como base de operaciones.

Joei no Jutsu: La técnica en este caso consistía en infiltrar un ninja en territorio enemigo cuando las hostilidades estuvieran a punto de empezar. Este es el momento más adecuado para no levantar sospechas.

Munomushi no jutsu (Gusano en el cuerpo): Se trataba de destruir al enemigo desde el interior de sus propias filas, después de un estudio de la organización del enemigo, la técnica consistía en aprovecharse de la debilidad o ambición de aquellas personas importantes, susceptibles de manejarse, haciéndolas actuar de espías.

Fukuro Kaeshi no jutsu: Un ninja simulaba traicionar a su señor, se procuraba difundir el hecho adecuadamente, de forma que el enemigo lo acogiera en su bando, como un amigo de utilidad. Normalmente era puesto a prueba, pero este hecho ya estaba previsto al planear la falsa traición y se preparaba adecuadamente la prueba. Cuando el ninja infiltrado gozaba de la confianza del enemigo, estaba ya preparado para sestar el golpe previsto de antemano y regresar con antiguo señor.

Tensui no jutsu: Un agente enemigo descubierto puede ser:

- Asesinado.
- Marcado (cortadas articulaciones o miembros, o tatuado).
- Neutralizado.

En este ultimo caso, se le compromete frente a sus señores, suministrándole información falsa o inofensiva; se le puede entonces ofrecer volverse contra ellos, trabajando como doble agente.

Hotarubino jutsu: En este caso se requería el sacrificio de un ninja que se dejaba capturar en territorio enemigo, llevando un mensaje falso, que al caer en manos enemigas producía el engaño previsto.

Chykyu no jutsu (El arco destensado): Cuando el ninja estaba operando y caía prisionero podía simular traicionar a su señor, quedando al servicio del enemigo como agente. En esta situación operaba la oportunidad mas adecuada para volver con su antiguo señor.

Yamabiko no jutsu (Acción retardada): El ninja es este caso fingía estar descontento con su señor y se ganaba las simpatías del enemigo, sin dar motivos de sospecha y colaborando con el. De esta manera el ninja infiltrado esperaba la señal de su antiguo señor para entrar en acción.

Ryakuhon no jutsu: El ninja se infiltraba esta vez como soldado entre las filas del enemigo. Desde este puesto suministraba datos acerca del número y organización de las fuerzas enemigas o bien provocaba el sabotaje, o creaba el descontento entre los soldados o mandos. (Genyu no jutsu).

Katagatan no jutsu: La técnica consiste en desplazar la atención de las fuerzas enemigas del punto que es el verdadero objetivo. De esta forma el grueso del contingente enemigo es distraído por una pequeña parte de nuestra fuerza, el objetivo principal queda desprotegido y listo, para ser atacado.

Yoga no jutsu: El ninja se hacia pasar por alguien débil o no peligroso: invalido, anciano, monje, veterano de guerra etc... para no atraer la desconfianza del enemigo.

Un ejemplo específico era la mujer-ninja: **KUNOICHI**

Suigetsu no jutsu (La Luna en el Agua):

Mira al cielo para engañar y robar mientras a la multitud.

Se trata aquí de engañar al enemigo para dividir sus fuerzas, haciéndole atacar varios puntos a la vez.

Otra faceta de esta técnica consiste en dejar falsas pruebas para que una determinada acción sea atribuida a otra persona o grupo armado que sea conocido por sus acciones.

Ryohan no jutsu (El arte del secuestro): Los objetivos solían ser oficiales de alto grado o familiares del señor enemigo.

- Se evaluaban posteriormente todos los puntos y circunstancias que afectaban a la operación, teniendo en cuenta que cuanto mayor fuera la importancia del personaje, mayor será su vigilancia y protección. Se aseguraban los medios de rutas de escapes y se preparaba un lugar seguro de ocultación.

- Si no se aceptaba el trato, el rehén era asesinado, o bien se le intentaba convencer del poco aprecio que le tenían, intentando convertirle en aliado.

- Si se aceptaba el trato, el rehén era devuelto con vida para dar credibilidad a la propia organización y favorecer el éxito de nuevas acciones.

Geinyu Chikairi no Jutsu

(El arte de asaltar una fortaleza enemiga)

Esta táctica era usada para infiltrarse dentro de una fortaleza enemiga y sitiada, para provocar confusión mediante el uso del fuego (**Hoka no jutsu**) o envenenando el agua o comida (**Doku Yagen Jutsu**). Esta habilidad para envenenar es sin duda la habilidad mas temida del ninja.

Con esto la capacidad de entrar en un castillo por medio de la infiltración y de lanzar un ataque sorpresa contra los habitantes, causando la confusión dentro mientras que las fuerzas principales del ejército exterior preparaban su asalto al castillo sitiado, convirtieron al ninja en una leyenda viviente y temida.

Para poder usar mejor la noche el guerrero de las sombras buscaba:

- La total falta de luz de luna.

- La noche era mejor si era acompañada por tormentas atmosféricas ya que esto ocultaría cualquier tipo de ruido producido por un posible error de cálculo.

- Ocultarse durante un periodo de tiempo en un lugar oscuro con el fin de acostumbrar sus entrenados ojos para todavía mejorar más su capacidad de visión nocturna.

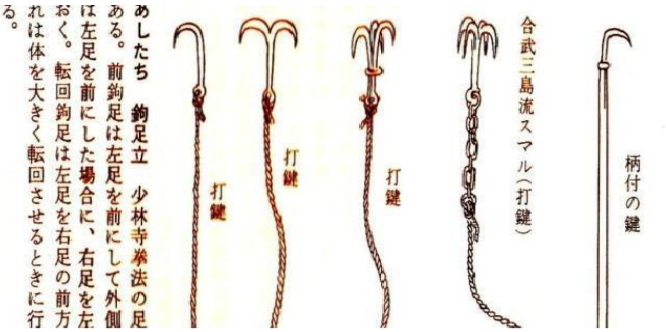
Cuando esa noche llegara, el ninja abandonaría su escondrijo y acercándose con precaución a la fortaleza enemiga, escalaria con la ayuda de su típico arsenal y abrigado por su típico uniforme azulón, las paredes de un castillo amparado bajo la protección de la noche, después comenzaba a incendiar o envenenar el agua y comida para provocar la confusión buscada. En estas misiones no usarían los típicos trajes nocturnos azulones-índigo más que para infiltrarse, Una vez dentro usarían aquellas vestimentas que les permitiera confundirse con los defensores y habitantes del castillo, haciéndolo difícil de distinguir como enemigo.

Incluso con este disfraz el ninja podría llegar a crear cizaña y hacer parecer como que los soldados sitiados eran utilizados por el shogun de una forma no adecuada, esta distención lograría crear malestar entre la tropa, que seguramente disminuiría su vigor y profesionalidad en su lucha por defender la fortaleza.

Estudiando la misión del guerrero ninja para poder infiltrarse en un castillo estudiaremos de un modo general su método utilizado.

Después de acercarse a las paredes del castillo un ninja debía escalarlas. Desde muy pequeño el ninja había sido enseñado en el arte del **shoten no jutsu** y en esta etapa de su adiestramiento, él había conocido una serie de utensilios de cuerdas **Nawa jutsu** y diferentes formas de escaleras **Bashigo** que sin duda podían servirles para este asalto.

Shoten no jutsu



Kagi nawa

Bashigo

Informado con anterioridad de las dificultades de las paredes de la fortaleza, este habría escogido lo más operativo para esta dificultad.

En el arte del **shoten no jutsu** podemos destacar las diferentes herramientas: En principio la **kaginawa** que consiste en una larga cuerda con nudos unida a un gancho en forma de garfio o pequeña ancla llamada **Uchikagi.**

Este utensilio estaba cubierto por tela de algodón, para evitar el ruido para evitar el ruido al tocar el granito de la piedra del castillo. Otros utensilios de cuerda como el **Musubinawa** cuerda hecha con crines de caballo o cabello de mujer. El shinobi kumade, cuerda con secciones de bambú telescópicos con al finalidad de poder descansar.

Entre las diferentes escaleras utilizadas podemos nombrar el Bashigo o escalera normal de cuerda con palos de bambú. **Gakari bashigo** que consiste en una cuerdas con lazos para manos **Tegakari** y para pies **ashiga kari.** Pero también otros utensilios más pequeños tenían cabida para la imaginación de un Shinobi. Uno de estos recibe el nombre de **Kunai,** este consiste en una especie de espátula-cuchillo, que podía introducirse entre las ranuras de las piedras y servir como apoyo. Además el **Kunai** también podía ser utilizado como herramienta u palanca o como arma de combate, aunque esta era normal con todo aquel objeto que se encontrara cerca de sus manos.

Una vez eliminados los centinelas, el Shinobi procede a ultimar su misión, para ello utilizaba su conocimiento de farmacia **Doku Fukumibari** y de sus dardos envenenados **Dokuen Jutsu**. Eran varios los utilizados, pero para abreviar solo citaremos dos de los mas comunes **Zagarashiyaku** y **gyokuro.** La primera era una mezcla adulterada de ciertas hierbas y ciruelas verdes. La segunda era compuesta con el té verde, técnicamente adulterada.

Por si fuera necesario abrir una cerradura, para llegar a estos depósitos de agua o almacenes de víveres, el Shinobi disponía de una serie de ganchos y ganzúas capaces de ayudar en este menester, citaremos algunas. El **Tsubogiri**, tipo de taladro que permite agujerear la madera. El **Yajiri** hoja de cuchilla con dientes de cierra y **Shikoro,** hoja tipo cierra para cortar la madera. El **Kunai** que ya hemos nombrado antes como utensilio para escalar, También puede ser utilizado para desmontar las ventanas o las puertas.

Los **Osaku** y **Jurorokaki,** Ganzúas para forzar las cerraduras y por ultimo un objeto muy curioso llamado **Kakigame,** una especie de tubo cilíndrico que el Shinobi mantenía pegado a la pared y su oído, permitiéndole escuchar lo que sucedía al otro lado.

Si la prioridad de su infiltración en la fortaleza consistía en incendiar los depósitos de alimentos o construcciones de madera, el Shinobi tenia varias opciones, dentro de su arsenal del **Hoka No Jutsu**, desde granadas de mano **Nageteppo**, hasta las minas **Uzubemi** y bombas incendiarias cargadas de materia inflamable **Horokubiya** y también el uso de bombas de humo llamadas **Iburidashi** y muchas veces mezcladas con gas venenoso **Negedokuen**.

Algunas de las artimañas del Shinobi eran de naturaleza muy sencilla, otras eran más complicadas, pero todas tenían su lugar adecuado entre su bagaje de trucos. El Shinobi clasificaba todo lo que hacia según se adaptaban al **yo**, o técnicas positivas, es decir, aquellas en las cuales se ocultaba mediante el uso del

camuflaje, o si se adaptaban al **In**, o técnicas negativas, en las cuales aparecía ante la vista de todos, pero disfrazado de tal manera, que no era posible descubrir su verdadera identidad. Prefería trabajar solo, peros bajo ciertas circunstancias, esto era poco practico y entonces se convertía en miembro de un pequeño equipo. Lo que hacia posible sus extraordinarias hazañas de infiltración que lo hicieron famoso.

Artimañas para infiltrarse

Para el éxito de cualquier misión del shinobi, era indispensable que se deslizara sin ser visto hacia el territorio enemigo, de manera que pudiera dedicarse:

- Al proceso de recopilar datos.
- Producir incendios.
- Actos de pillaje.
- Destrucción o neutralización de los recursos del enemigo.
- Efectuar labor mortal de asesinar al líder del adversario.

Después de equiparse con los instrumentos y armas mortales de su oficio, el Shinobi por lo común disponía de algunos escondrijos secretos para el resto del equipo y provisiones que le eran necesarios para llevar a cabo su labor en territorio enemigo.

No podía para por alto ningún preparativo, ya que el más ligero error atraería el desastre sobre sí mismo y posiblemente sobre su amo y señor. Por encima de todo, su jornada hacia el territorio enemigo tenia que efectuarse en secreto.

1)- Para infiltrarse en el territorio enemigo antes de que se iniciaran las hostilidades entre el amo para quien trabajaba y el enemigo, el Shinobi podía:

A- Buscar algunos guerreros enemigos descontentos con su suerte y ofrecerles vino también arroz, mujeres y dinero, para que traicionara a su Amo. Aquellos que sucumbían a al tentación, serian una fuente de información en lo concerniente a las tropas enemigas, su dotación militar y movimientos.

No obstante, el Shinobi sabía muy bien que era necesario vigilar cuidadosa y concienzudamente esos traidores, de manera que no lo traicionaran.

B- Encontrar un empleo como guardián de un templo o trabajar arduamente para obtener una recomendación del sumo sacerdote a fin de que lo transfirieran al recinto del señor feudal enemigo. Una vez nombrado guardián dentro del área

enemiga, el Shinobi se encontraba en una posición ideal para llevar a cabo misiones de inteligencia o para asesinar al señor feudal enemigo.

C- Lograr que el señor feudal enemigo lo aceptara como ninja a su servicio. Entonces el ninja desarrollaba una meritoria labor para su jefe enemigo y en cierto momento, le informaba sobre datos importantes concernientes a su verdadero amo, lo que le permitía al enemigo ciertas ventajas. El señor feudal enemigo alababa al ninja, ignorante de lo que había hecho no era otra cosa que la fase preparatoria de un plan a largo plazo y cuidadosamente trazado para derrotarlo. El ninja entonces volvía a darle al señor feudal enemigo algunos datos, pero en esta ocasión, al iniciarse las hostilidades, los datos resultaban ser falsos y las tropas del señor feudal enemigo sufrían severas pérdidas en la batalla.

D- Recurrir a una hermosa mujer para que sedujera a un señor feudal enemigo. Algunos de los datos de inteligencia más valiosos se obtenían gracias a este método de la intimidad en la alcoba del amo. Sin embargo, el hecho de algunas mujeres llegaran a enamorarse realmente de los señores a quienes pretendían engañar, podía comprometer fácilmente a este método y a menudo era necesario que el ninja diera muerte a la seductora.

E- Acompañar a varias docenas de ninjas, cada uno de los cuales se dedicaba obviamente al espionaje. Mientras el señor feudal enemigo se concentraba en efectuar una detención en masa, el Shinobi que pasaba desapercibido operando en un sector alejado de sus compañeros, tenía una buena probabilidad de triunfar en su misión.

F- Disfrazarse de viajero y fingirse enfermo delante de la puerta principal del recinto enemigo. Los guardias enemigos que custodiaban la entrada acostumbraban llevar al viajero “enfermo” al interior del recinto a fin de que lo atendieran y descansara, ya que era una deshonra permitir que alguien falleciera a causa de una enfermedad frente a las puertas del amo. Una vez dentro del recinto, el Shinobi se recuperaba rápidamente y partía. Al día siguiente, regresaba y solicitaba el permiso de entrar a mostrarle su gratitud al señor feudal enemigo por su amabilidad, lo que por lo general se le concedía. De nuevo en el interior del recinto, esta vez el Shinobi aprovechaba cualquier oportunidad para tomar notas mentales y hacer bosquejos de las disposiciones del recinto y quizás incluso encontraba la oportunidad de darle muerte a su anfitrión y dedicarse a su tarea sin que nadie lo molestara. S lo descubrían el Shinobi se disculpaba por haberse “extraviado” en medio de la confusión de un área extraña para el.

2)- La terea de infiltrarse en el territorio enemigo una vez iniciadas las hostilidades entre el enemigo y el amo del ninja, era inmensamente mas difícil y peligrosa. El enemigo estaba alerta y se mostraba excesivamente cauto ante la posibilidad de una actividad ninja, pero por lo general el Shinobi intentaba:

A- Emboscar a las tropas enemigas que acampaba durante la noche fuera del área principal. Las emboscadas eran particularmente efectivas si las tropas enemigas acababan de efectuar una larga marcha; Si acampaban bajo fuertes lluvias o nevadas; Si estaban agotadas por una larga confrontación, si acababan de luchar en una intensa batalla y empezaban a reagruparse para la lucha o bien si estaban fuera de guardia debido a su reciente victoria.

B- Deslizarse inadvertido entre las formaciones del enemigo a punto de regresar a su base principal.

C- Dejarse capturar una vez que había preparado un plan de fuga. El Shinobi llevaba consigo cierta falsa información, escrita, la cual, si la utilizaba el enemigo, lo conduciría a una trampa muy bien preparada.

D- Mezclarse con las tropas enemigas derrotadas que volvían a su base. El Shinobi a menudo asumía el papel de un guerrero herido y una vez en el interior del recinto enemigo, se encontraba bajo un escrutinio menos marcial y por consiguiente, disponía de mayor libertad para dedicarse a su misión. En el momento adecuado, simplemente desaparecía del área en donde se alojaban los heridos.

En vista de que todo comandante conocía la conveniencia estratégica de dejar abierta una posible ruta de escape para el enemigo atrapado, el castillo sitiado era uno de los sitios más difíciles para que se infiltrara el shinobi. El comandante sitiado sabía muy bien que cualquier ruta de escape que pudiera idear, también seria conocida por sus sitiadores, por lo que aprovechar esa posibilidad de huir con toda certeza significaría caer en las manos del enemigo. De manera que bajo amenaza de extinción, las tropas sitiadas con frecuencia ofrecían la máxima resistencia y el Shinobi que se atrevía a penetrar en la zona sitiada, era el responsable de algunas de las acciones mas osadas del **Ninjutsu** que jamás se hayan presenciado.

- Un Shinobi asignado a esa peligrosa misión, esperaba una noche sin luna, o si eso era imposible, entonces aprovechaba el momento en que aparecían las nubes que ocultaban la luna para intentar la entrada.

- También se consideraban las condiciones ideales para infiltrarse, las noches lloviosas, con vientos o fuertes nevadas.

- Las noches de invierno ofrecían ciertos riesgos, ya que a pesar del frío podía obligar al enemigo a apiñarse alrededor de las fogatas o inducirlo a mostrarse menos vigilante, el, vigorizante aire frío de las noches despejadas también serbia para transportar el menor sonido y actuaba como instrumento de advertencia natural.

- Las demás estaciones también estaban plagadas de riesgos, pues aun cuando abundaban los ruidos normales de la naturaleza, que tendían a disfrazar cualquier ruido que el Shinobi hiciera, si este causaba la interrupción de esos ruidos naturales, eso ponía aviso al enemigo, de la presencia de algún visitante indeseable.

Pero ciertas ocasiones ofrecían oportunidades ideales para que el **Shinobi** tratara de penetrar el recinto:

A- La noche la cual algunos guerreros enemigos abandonaban el castillo en una misión de estudio del terreno para encontrar alguna ruta de escape, o para escapar en realidad.

B- La noche que seguía a una fiera batalla a la luz del día, en el cual el enemigo había sufrido fuertes bajas.

C- La noche siguiente al día durante el cual el enemigo había estado activamente ocupado, fortificando el castillo.

D- La noche en que el enemigo estaba ocupado haciendo preparativos para tomar la ofensiva.

E- La noche siguiente al levantamiento del sitio contra el enemigo.

F- Cuando el enemigo estaba fatigado después de una prolongada confrontación.

G- Cuando el enemigo era atacado por una enfermedad, la sed o el hambre.

Cuando el ninja entraba en acción para infiltrarse en un castillo sitiado, tenia en mente efectuar el incendio sistemático de los depósitos de combustible, municiones, armas y de los almacenes.

INFILTRACIÓN

Ninpo heiko estrategia

La infiltración era uno de los campos donde el ninja enfocaba todo su entrenamiento, debemos tener en cuenta que el ninja era casi siempre contratado para realizar misiones de espionaje; aprender a andar sin hacer ruido, a escalar altos muros, adentrarse en el agua etc., eran técnicas que debía entrenar diariamente.

A continuación veremos las estrategias que utilizaba el ninja para adentrarse en las líneas enemigas y también de que forma manipulaba a otras personas para conseguirsus propósitos.

CHIKAIRI NO JUTSU: Infiltrarse en las líneas enemigas.

1. Genyu no jutsu: Táctica en la cual consiste en infiltrarse durante la batalla como un soldado más para sembrar el descontento en las filas enemigas, con falsos rumores o saboteando instalaciones; esto hacia que el enemigo se desmoralizara.

2. Kata gatae no jutsu: Técnica que consiste en provocar sabotajes en el campamento enemigo, cuando estaba semi-desierto, sembrando el desconcierto y avisando con el humo del fuego de los incendios provocados a sus camaradas para que ataquen al campamento sin mucha defensa.

3. Ryokuhon no jutsu: Por camarada, el agente ninja pretende ser un amigo para entrar en el territorio enemigo. Este se las componía para dar confianza al individuo elegido, hasta que este se confiara de él.

4. Ryohan no jutsu: El ninja se dejarse capturar, no sin antes poner resistencia para que el enemigo no sospechara. Utilizando este método el ninja solía llevar algún mensaje falso o dar información falsa para que el enemigo callera en la trampa del otro señor feudal.

5. Sugetsu no jutsu: Táctica **chikairi no jutsu** para que el enemigo caiga en su trampa.

6. Yoja no jutsu: Pasando por enfermo, inválido, mendigo, etc.

7. Hito washi: El águila humana. Estrategia que utilizaba el ninja subiéndose en una comenta para luego cortar la cuerda y caer en el campo enemigo o dispara desde el aire.

8. Joei no jutsu: Táctica para entrar en el campamento enemigo sin hacer ruido ni hacer sombras.

1. Nyuadaki no jutsu: Descubrimiento de los fallos y debilidades de los guardianespara entrar en el campo enemigos.

2. Kanmi hen: Observación de la posición del enemigo y la estrategia que sigue.

3. Nyukyo no jutsu: Calculo del tiempo necesario para permanecer en la zonaenemiga.

4. Chiku jo gunryaku haiho: Táctica militar de penetración.

5. Hidaka no jutsu: táctica para provocar molestias al adversario con humo y gases.Estrategia para infiltrarse:

TORI NO JUTSU: En tiempo de paz, antes que empezaran las hostilidades.

. Sobornar a guerreros enemigos descontentos para sacarles información.

. Entrar como monje religioso.

. Lograr que el señor feudal enemigo lo aceptara como ninja a su servicio.

. Recurrir a una hermosa mujer para que sedujera a un señor feudal enemigo.

. Hostigar al enemigo con un grupo de ninjas en un sector alejado del verdaderoobjetivo.

. Disfrazarse de viajero y fingirse enfermo delante de la puerta principal del recintoenemigo.

CHIKAIRI NO JUTSU: Infiltrarse en territorio enemigo una vez iniciadas las hostilidades.

Emboscar a las tropas enemigas que acampan durante la noche fuera del áreaprincipal.

Deslizarse inadvertido entre las formaciones del enemigo a punto de regresar a subase principal.

Dejarse capturar una vez que había preparado su plan de fuga, llevando falsainformación.

Mezclarse con las tropas enemigas recién derrotadas que volvían a su base.

Condiciones Ideales Para Infiltrarse

La noche en que algunos guerreros enemigos abandonaban el castillo en una misión de estudio del terreno para encontrar alguna ruta de escape.

La noche que seguía a una fiera batalla.

La noche en que el enemigo estaba ocupado haciendo preparativos para tomar laofensiva.

La noche siguiente al día durante el cual el enemigo había estado activamenteocupado fortificando el castillo.

La noche siguiente al levantamiento del sitio contra el enemigo.

Cuando el enemigo estaba fatigado después de una prolongada marcha oenfrentamiento.

Cuando el enemigo era atacado por una enfermedad, la sed o el hambre.

Acciones que efectuaba después de la infiltración

Incendio sistemático de los depósitos de combustible, municiones, armas y de los almacenes.

Fenómenos Naturales Para Infiltrarse

Noche sin Luna, las noches lluviosas, con viento o fuertes nevadas.TONPO (Técnicas de

huida).

Técnicas de evasión y huida.

Cuando el ninja era atrapado, este debe de procurar escapar a toda costa. También puede darse la circunstancia que quede aislado en territorio enemigo después de una incursión, iniciando así la huida. En estos casos el ninja suelen estar armados y llevar su equipo que les ayude.

También se da el caso que sean prisioneros de larga duración, en este caso tienentiempo para planear y preparar ropa o equipo que les ayude.

Durante la evasión el ninja debe procurarse alimento. En climas moderados es fácil conseguir alimentos, sobre todo en otoño, puede disponer de frutos secos, bayas, frutas yhongos. La época más difícil de escapar es en pleno invierno, no hay comida natural a mano. En estos casos el ninja debe ir provisto de raciones de supervivencia. Si se cruzaba con zonas habitadas, se abastecía de los robos de víveres que le proporcionaba las granjas, introduciéndose en los huertos y cocinas, evitando cualquier contacto con la población, teniendo mucho cuidado con los perros

guardianes de la finca. Si el ninja mataba un animal lo desangraba en un arroyo y enterraba las vísceras y los huesos.
El ninja se movía por la noche guiándose por las estrellas cuando hacia frío y descansando por el día cuando hacía calor.

ESTRATEGIA PARA DESAPARECER O CONFUNDIR AL ENEMIGO

1) Arbóreas.

2) Fuego, llamas y humo.

3) Acuáticas.

4) Metálicas.

5) Objetos en la tierra.

6) Formas vivientes.

1) Arbóreas: El ninja se introducía dentro de un denso follaje de árboles, arbustos o en bosquecillo de bambúes para dificultar la persecución de los enemigos que seguían al ninja.

2) Fuego, llamas y humo: Utilización de explosivos los cuales distraían o cegaban al enemigo y así poder facilitar la fuga.

3) Acuáticas: Implicaban una zambullida en el agua, permaneciendo sentado en el fondo durante prolongados períodos de tiempo, respirando a través del tubo de un esnórkel; o bien, el ninja flotaba justamente debajo de la superficie de las lodosas aguas, aferrado a un banco de algas, o a algunos troncos flotantes.

4) Metálicas: El metal que hacía resonar algún compañero ninja ubicado en un sector opuesto al de la ruta de escape de su compañero.

5) Objetos de la tierra: La arena que encontraba en el suelo, arrojada a los ojos del enemigo, piedras o grandes rocas lanzadas ladera abajo.

6) Formas vivientes: El ninja entrenaba a monos, perros, serpientes, saurios, cuervos y ratas para correr hacia las concentraciones de personas y servir de distracción, o los entrenaba para luchar.

Retirada táctica.

El ninja solía retirarse cuando era sorprendido por el enemigo. En consecuencia, cuando una unidad de ninjas se disponía a atacar un campamento, lo primero que hacían era localizarlo secretamente, mandando a un ninja o a una partida de reconocimiento. Otra manera de actuar era enviar un grupo de exploradores al tiempo que se situaban partidas de emboscada en todas las salidas del campamento; de esta

forma, si los exploradores se veían comprometidos, el enemigo caía en la trampa cuando salían a la persecución de los ninjas.

En la orientación el ninja debía asegurarse de que conocía las características geográficas del lugar.

¿Dónde estaban los ríos principales y que direcciones fluyen?

¿Cómo se llaman las montañas locales y en que dirección se extienden?

¿Cuál es la dirección de los caminos?

¿Dónde están las líneas enemigas?

¿En que ciudades o pueblos cercanos hay guarniciones de tropas enemigas?

Todos estos detalles servían al ninja para formarse una primera idea mental de la zona en la que se mueve, imagen que debía complementarse a medida que conocía más y más características del terreno.

Utilizando este mapa mental, el ninja podía calcular su posición y decidir hacia dónde ir. Pero la preparación de este plan tan simple requería incluso una orientación básica. Había que saber, de que forma el Sol, las estrellas, la Luna y los planetas actuaban como indicadores de dirección, todo ninja debía practicar el aprovechamiento de estas referencias naturales.

TOIRI (Manipulación de la mente)

Chikyu no jutsu: Táctica **toiri**, consistente en simular una traición a su señor por parte del ninja para conseguir la confianza del adversario.

Minomushi no jutsu: Literalmente Gusano en el cuerpo. Táctica **toiri** para conseguir que los enemigos que ostentaban rangos de altura y personas de confianza, traicionaran a sus señores feudales.

Satobito no jutsu: Táctica **toiri** de instigación de la gente del pueblo en el territorio enemigo y provocar descontentos con el Daimyo.

Ten sui no jutsu: Táctica **toiri** para conseguir que un agente enemigo, a cambio de información poco comprometedora, sea un agente doble y traicione al **Daimyo**.

Los fuegos se encendían simultáneamente, de tal manera que el enemigo experimentase la máxima dificultad al tratar de controlarlos y eso se lograba mediante el uso de fusibles de tiempo (mechas) colocados en los artefactos incendiarios o mediante la fuerza de un equipo de ninjas (una unidad) que operaba de acuerdo con un horario preciso.

Un propósito más de la infiltración era echar purgantes o compuestos para causar sueño a los abastecimientos de agua y los alimentos del enemigo. Ningún enemigo es un buen combatiente con el estómago vacío, la garganta reseca y el vientre flojo.

Ideal las noches lloviosas con mucho viento

Infiltrarse en las líneas enemigas

1. Ryakuhon: Por camarada.

2. Yoja: Pasando por enfermo, invalido, mendigo etc.

3. Ryohan: Dejarse capturar

El ninja clasificaba todo lo que hacía en técnicas (positivas), es decir; aquellas en las cuales se ocultaba mediante el uso del camuflaje; o técnicas (negativas), en las cuales aparecía a la vista de todos, pero disfrazado de tal manera, que no era posible descubrir su verdadera identidad. Otras veces si las circunstancias así lo requerían trabajaba en equipo.

Inpo, el arte del ocultamiento, es una parte integral del sistema del shinobi, significa simplemente que debe aprovechar todo objeto posible, tanto natural como hecho por la mano del hombre, para ocultarse. El inpo dio origen a las leyendas de que el antiguo ninja podía desvanecerse a discreción.

El principal entre los preceptos del inpo es la advertencia de evitar cualquier movimiento innecesario. El ninja emplea esto en combinación con el principio de Monomi no jutsu, es decir "observar al enemigo dentro de su perímetro". A continuación ofrecemos los preferidos del inpo:

ARTIMAÑAS

En tiempo de paz, antes de empezar las hostilidades: **TORI NO JUTSU**:

a) Sobornar a guerreros enemigos descontentos para sacarles información.

b) Entrar como monje o religioso.

c) Lograr que el señor feudal enemigo, lo aceptara como Ninja a su servicio.

d) Recurrir a una hermosa mujer para que sedujera a un señor feudal, o conmuchas influencias.

e) Hostigar al enemigo con un grupo de Ninjas en un sector alejado delverdadero objetivo.

f) Disfrazarse de viajero y fingirse enfermo delante de la puerta principal del recinto enemigo.

CHIKARI NO JUTSU: Infiltrarse en territorio enemigo, antes de que empiecen las hostilidades.

a) Emboscar a las tropas enemigas que acampan durante la noche fuera del área principal.

b) Deslizarse inadvertido entre las formaciones del enemigo a punto de regresar asu base principal.

c) Dejarse capturar una vez que hemos preparado nuestro plan de fuga,llevándose falsa información.

d) Mezclarse con las tropas enemigas recién derrotadas que vuelven a su base.

CONDICIONES IDEALES PARA INFILTRARSE

1. La noche en que algunos guerreros enemigos abandonaban el castillo, en una misión de estudio del terreno, para encontrar alguna ruta de escape.

2. La noche que seguía a una fiera batalla.

3. La noche en que el enemigo estaba ocupado haciendo preparativos paratomar la ofensiva.

4. La noche siguiente, al día en que se ha estado muy ocupado, fortificando elcastillo, cuando el enemigo está cansado.

5. La noche siguiente al levantamiento del sitio contra el enemigo.

6. Cuando el enemigo esta fatigado después de una prolongada marcha o confrontación.

7. Cuando por enfermedades o bajas sustanciales, el enemigo está preocupadopor los muchos heridos.

8. Cuando el enemigo era atacado por una enfermedad epidémica, hambre o sed.

Acciones efectuadas después de la infiltración:

INCENDIOS DE:
Depósitos de combustible
Municiones
Armas
Almacenes de alimentos
Depósitos de agua

Fenómenos naturales para infiltrarse:

Noche sin luna
Noches lluviosas
Fuertes tormentas
Fuertes nevadas
Gran niebla

GOTOMPO
Escapes

Artimañas para Desaparecer o Confundir al Enemigo

1. Arbóreas
2. Fuego, llamas y humo
3. Acuáticas
4. Metálicas
5. Objetos en la tierra
6. Formas vivientes.

A) Arbóreas: El ninja se introducía dentro de un denso follaje de árboles, arbustos o en un bosquecillo de bambúes para dificultar la persecución de los enemigos y así poder facilitar su fuga.

B) Fuego: llamas, humo: utilización de explosivos los cuales distraían o cegaban al enemigo facilitando de este modo su fuga.

C) Acuática: implicaban una zambullida en el agua, permanecían sentados en el fondo durante prolongados periodos de tiempo respirando a través del tubo de un esnorkel; o bien, el ninja flotaba justamente debajo de la superficie de aguas enlodadas, aferrado a un banco de algas, o en algún tronco flotante.

D) Metálicas: el metal que hacia resonar algún compañero ninja ubicado en un sector opuesto al de la ruta de escape de su compañero.

E) Objetos de la tierra: la arena que se encontraba en el suelo, arrojada a los ojos del enemigo, piedras o grandes rocas lanzadas ladera abajo.

F) Formas vivientes: el ninja entrenaba a los monos, perros, serpientes, saurios, cuervos, ratas. Para hacerlas correr hacia las concentraciones enemigas, y servir de distracción, o los entrenaba para luchar.

Mugei-Mumei No Jutsu:

Ningún nombre ni arte, se refiere a las técnicas de despersonalización del yo o sea el anonimato. Dejando a uno mismo Detrás y dando la adaptación de una nueva persona. Esto es para que uno niegue la información al enemigo sobre los agente & La organización de los agentes, los planes y las actividades al enemigo. Esto va más allá del camuflaje urbano de Disfrazarse para "hacerse" el papel de uno.

Recopilación de información

Para tener éxito, es necesario obtener cualquier fragmento posible de información: acerca del tamaño, la ubicación y la logística de la base enemiga. Esto se puede lograr de muchas maneras. Sin embargo, una vez que se ha llegado al lugar, los datos de primera mano se pueden obtener con facilidad y son absolutamente esenciales.

Nadie conoce también el territorio enemigo como quien ha estado allí y ha regresado. Una vez en el terreno, solo el ninja puede determinar la viabilidad de la misión y lo hace mediante la observación. El arte del shinobi es el de la invisibilidad y en ninguna parte es tan evidente como en la fase del inpo.

Una vez elegido desde el cual estudiar al enemigo mediante un camuflado refugio o adopte cualquier postura requerida para el máximo ocultamiento, protección y comodidad. Debe tener un campo visual despejado, de preferencia dando la espalda al escondite.

Supai No Jutsu

El arte del espionaje

Tácticas generales empleadas por el ninja para llevar a cabo sus actividades de espionaje. Objetivos:

1. Anonimato.
2. Descubrimiento de las tácticas del enemigo para la batalla.
3. Descubrimiento de los secretos de vital importancia. Por ejemplo: armas nuevas.
4. Recogida de datos concretos (para posterior evaluación por el Jonin).
5. Desorientar al enemigo.
6. Evitar que las tácticas propias sean descubiertas.
7. Evitar que la información sensible caiga en manos del enemigo.
8. Dar clasificación y control cuidadoso de la información poniendo ésta a buen recaudo.
9. Generar desinformación, que induzca a la confusión del enemigo.

El ninja y su supervivencia

Sun Tzu, autor del libro “El arte de la guerra” realizaba la siguiente clasificación sobre espías:

- Espía nativo, es aquel que se recluta por parte de un servicios de inteligenciadentro de su país.
- Espía interno, es aquel que es reclutado entre los funcionarios de un paísextranjero enemigo o no.
- Espía conocido, como agente doble, es aquel que es reclutado entre los espías de un servicio secreto extranjero enemigo o no.
- Espía liquidable, es aquel que transmite información falsa a sus enemigos.
- Espía flotante, es aquel que va por información y vuelve.

Cuando queremos captar a un sujeto para que espíe para nosotros, lo podemos reclutar de las siguientes formas.

- Sobornos económicos (dinero, ascenso, regalos, etc.).
- Coacciones usando sexo, drogas o juego (chantaje emocional) trabajándolas debilidades.
- Afinidad ideológica de corte político o religioso.

Entrenamiento de un ninja.

Se busca realizar tareas dificultosas, que a veces, entrañan peligro pero sin correr ningún riesgo, evitando la improvisación, mediante un riguroso entrenamiento físico y del uso de armas, combate sin armas, herramientas para la infiltración, etc. El ninja debe adquirir conocimientos de anatomía, medicina convencional, cirugía y medicina alternativa además de psicología, además de ser capaz de diagnosticar y tratar enfermedades o heridas. Los ninjas deben aprender a usar la memoria, evitando llevar apuntes escritos en papel. Si quieren tomar notas, deben dejarlas, en un lugar seguro, a ser posible en el mismo centro.

El acecho del zorro.

Lo primero es observar al sujeto y conseguir la máxima información sobre él. Memorizar rasgos, altura, peso, forma de vestir, de caminar y cualquier rasgo que lo identifique. Siga al objetivo a una distancia prudencial y sin llamar la atención, sin fijar la vista en él, comportándose como un ciudadano normal. Nunca mirar con fijeza al objetivo, si se cruza con él no mirarle a la cara, mirarle a los ojos creara un recuerdo más duradero de usted en su memoria.

La anguila.

Escurrirse del enemigo como una anguila. Aprenda a fijarse a donde vaya. Quédese con las caras, color de los vestidos, número de personas, use el reflejo de las lunas de los escaparates para saber si le siguen. Si cree que le siguen puede realizar algún gesto anormal o movimiento extraño. Sus perseguidores (si es que lo hay) reaccionarán de forma brusca, quedando en evidencia. En caso de intento de secuestro, trate de huir a un sitio con aglomeración de gente o gritar para que le escuchen en el vecindario.

Un lobo entre corderos.

El objetivo de la infiltración es usar un infiltrado o topo, que haciendo como el lobo, restregándose en la piel del objetivo, consiga infiltrarse con éxito dentro de una organización o en el entorno más cercano de una persona, ganando su total confianza, aparentando ser uno más. Para ello realiza una base de datos con sus preferencias, aficiones, miedos, aversiones o necesidades. Sígale la corriente y evite usar indirectas, ironía o sarcasmo.

Entre las filas enemigas.

El ninja debe estar dispuesto a vestir una estética diferente a la habitual sea mediante pelucas, bigotes, barbas, gorros, sombreros, maquillaje facial. También debe aprender a adoptar estados de conciencia diferentes al normal (borracho, enfermo mental, minusválido, etc.) y a adoptar rutinas diferentes en su vida diaria para evitar su localización. Además de aprender el mapa callejero, analizando las posibles huidas. Existen técnicas de evasión con el objeto de eludir el control de un ninja por parte de un servicio secreto del enemigo.

La madriguera.

Debe estar en un lugar discreto, bien comunicada o de difícil acceso, según las necesidades y ajena a grandes bullicios, que puedan dejar la vivienda al descubierto. Se puede utilizar diversas tapaderas, como una tienda o un taller como base de operaciones o almacén de logística. Intentos de penetración en la vivienda
Evite las penetraciones en los espacios de su intimidad. Cierre las puertas y las ventanas. A veces, las cerraduras y los pasadores no sirven, pues los enemigos gozan de medios avanzados y conocimientos en la apertura de puertas mediante ganzúas, palancas, etc. Coloque un mueble delante de la entrada, lo suficientemente grande, que evite la entrada de agentes extraños. Emplazar sistemas de seguridad como alarmas de sonido.

Enigma.

La criptografía, literalmente «escritura oculta» es la técnica, bien sea aplicada al arte o la ciencia, que altera las representaciones lingüísticas de un mensaje. Existen diferentes técnicas de cifrado de información escritas en papel. Aprenda las técnicas con un cifrado más robusto, use idiomas muy minoritarios en vías de extinción.

Aprenda técnicas de códigos, a realizar señales y dejar sus mensajes ocultos para sus comunicaciones ajenas sin ser detectado.

El cepo.

Puede caer en manos de guerreros enemigos y que le torturen. Es muy difícil soportar las torturas y no confesar. Lo normal es que el ninja confiese. Para evitar esto, usted puede tomar la dramática decisión de suicidarse mediante la ingestión de una de cianuro, con la katana o tanto. Si se ve torturado, procure desinformar, dando información falsa para ganar tiempo.

No ser detectado.

Evite los siguientes comportamientos para eludir emboscadas:

No hacer demasiadas preguntas y muévase con prudencia.

No confiar en los vecinos, los trabajadores de comercios, repartidores, personal de reparación ni en el cartero.
No confiar en lo que diga la gente y los rumores. Confíe solo en sus conocimientos y experiencia.

No frecuentar locales como baños públicos.

No acudir a un hospital en caso de envenenamiento, pueden delatarme allí mismo. No

frecuentar las rutinas y aglomeraciones.

No frecuentar locales de ocio nocturno.

No frecuentar ambientes sórdidos (locales de prostitución, puntos de venta de drogas).

No entablar relaciones sexuales con desconocidos.

No enamorarse o establecer lazos de afecto en territorio hostil.

No aceptar la invitación a una casa de campo o a una vivienda de un desconocido.

Henso Jutsu 変 装 術 - arte de cambiar la forma

Para llevar a cabo operaciones encubiertas, convirtiéndose en invisibles a los ojos del enemigo, el Ninja ha cambiado su aspecto, mezclándose con la multitud y tratando disuelto por completo en ella, gracias a un cambio de ropa, comportamiento, signos externos de una profesión, etc. Esta técnica se llama henso Jutsu変装術- o el arte de cambiar de forma (s).

La primera parte del arte cambia de aspecto Ninja (**henso jutsu変装術**) es conocido por nosotros bajo la descripción de " Shoninki »正忍記. Este llamado Sitiho de 七方出o " Siete maneras de ir."

Sitiho de 七方出 incluye siete los llamados "Máscaras" que Ninja tenía que ser capaz de utilizar en cualquier situación dada. Todas estas imágenes eran bastante comunes en la vida japonesa medieval y no llamar la atención de los demás. Ninja tuvo que dominar no sólo la capacidad de la transformación externa, es decir, ajustarse al aspecto de la imagen generada, sino que también poseen las habilidades propias de la "imagen" de un particular. komuso debería saber las oraciones y el sutra y komuso - a tocar la flauta; Acrobata - para poder realizar cualquier truco; yamabushi predecir el tiempo, y Sarugakusi; mago - debe ser capaz de mostrar el futuro ...

En otras palabras, el cumplimiento debe ser lo más completo posible - de lo contrario el Ninja nada podría hacer para burlar al enemigo.

Para las imágenes incluyen:

1. **komuso 虚無僧**

Esta religión sacerdote fukesyu que, como parte de sus creencias religiosas, vagó por todo Japón y limosnas recogidas, con un sombrero de paja profunda (una reminiscencia de la canasta) y jugó el shakuhachi (flauta de bambú).

2. **Syukkë 出家**

El hombre que dejó su casa para estudiar el budismo. Si salió del templo, que estaba syukkë, mientras que si pertenecía a ningún templo, llamó Sorø.También fue de Asentamientos Humanos y que recoge las limosnas.

3. **yamabushi 山伏**

Un seguidor de las enseñanzas de Shuguendo , que por lo general se practica su religión en algún lugar en las laderas de las montañas. Por lo general, en sus manos era un personal con campanas (Butoku - jo).

4. **shonin 商人**

Bagman, que también se llamaba gosënin . Llevaba consigo la mercancía, como vendedores ambulantes domésticos.

5. **Sarugakusi 猿楽師**

El actor ambulante que, tocar instrumentos musicales, entretuvo a la audiencia. También podría ser un mono entrenado podía realizar los trucos "mágicos", etc. Por lo general llevaba una capucha la cabeza (dzukin) .

6. **Hokasi 放歌師**

Otro tipo de actor que viaja que a menudo era una bailarina.

7. **Tsuneo gata 常の形**

Ciudadano de a pie, a veces un samurai veces ronin, pero más a menudo - un simple campesino o el artesano, empleado o empleada, etc.

Con el fin de maximizar el uso de la tecnología *sitihode*七方出, *ninjas* desa tres grupos principales de métodos, conocido *gata SAUV* (三法型):

gata Sauv tener en cuenta:

1. Métodos cara grimiroki
2. Métodos de cambios corporales
3. Métodos de cambio de sexo externo

Además ***sitiho de*七方出**, en **" *Shoninki* »正忍記** una lista de cinco opciones para enmascarar *Ninja* :

1. **hermosa mujer o un hombre guapo;**
2. **noble (que pertenece al patrimonio de la nobleza);**
3. **ermitaño de la montaña (tal vez el maestro de ceremonia del té, *el ikebana,* etc.);**
4. **el cantante o un bailarín;**
5. **artista (calígrafo y pintor).**

Según el ***Shoninki***, el uso de estos cinco métodos puede ser "fácilmente engañar al enemigo."

Algunos consejos para cambiar de imagen, que se puede encontrar en el registro histórico sobre el arte *HensoJutsu* :

☐ *El cambio de los rasgos faciales utilizando el desplume de las cejas y el dibujo en otro lugar (ligeramente por encima), utilizando el polvo, que ennegreció los dientes; Ennegrecer los dientes y vestido con ropas de mujer, para retratar una mujer casada;*
☐ *El hollín manchado de cara a llegar a ser como un vagabundo o mendigo;*
☐ *Se disuelve el pelo (o incluso cortar el pelo en la parte superior de la cola) y tomar las puntas del cabello en la boca, para retratar un loco o, de lo contrario, un fantasma. En este último caso, fue posible para ennegrecer la cara con una carcasa;*
☐ *Para interpretar a la cara una cicatriz fresca de un golpe de espada, polvo rojo mezclado y el rime negro y tiras densamente recubierto de lodo en la cara - cuando está seco era como una costra de curación;*
☐ *Para interpretar a hematomas o contusiones, polvo blanco se mezcló y la corteza o arcilla azul desmenuzado;*
☐ *Para interpretar a los enfermos graves, el ninja no había dormido durante varios días, y ayunó, cauterio moxa utiliza en todo el cuerpo, no se peinó y no lavadas.*
☐ *No afeitar y las uñas crecer durante varios meses, el ninja fácilmente podrían representar una enfermedad prolongada del paciente, especialmente en combinación con el método anterior;*
☐ *Para interpretar a los ciegos Ninja tomó la película de la vejiga de pescado (por lo general, dorada) y la inserta en piezas de uno o ambos ojos, fingiendo cataratas.*
☐ *Siega Yomogi (o sihohatsu) - este es un peinado común para los hombres y para las mujeres, y la baja condición social de aquellos tiempos (externa se asemeja a una "cola de caballo", levantada en la parte superior). Por lo general, se afeitó Ninja permanentemente fuera de sus bigotes, y podría fácilmente transformarse en una mujer, cambiando ligeramente el pelo y el estilo de vestido.*
☐ *Es muy importante cambiar la apariencia de no sólo hacer una persona o un cambio de ropa, sino también para cambiar la marcha, los gestos y la voz.*
☐ *También era necesario "poner el corazón" en la imagen ejecutable, creer en uno mismo y actuar con toda sinceridad. La única manera de un ninja podía estar seguro de que su máscara no será revelada, y se llevará a cabo el trabajo.*

Henso jutsu

Sishi Hode

Como habíamos visto al tratar anteriormente del arte de aprender el oficio: **Hengen kashi no jutsu,** el ninja, había desarrollado y sistematizado un método de suplantación y engaño, basado, en aquella época, en siete personajes o profesiones típicas del país: mercader, músico, sacerdote itinerante, hombre de espectáculo, monje budista, ronin samurái mercenario y monje asceta Yamabushi o guerrero de la montaña.

El ninja encontraba la manera de pasar desapercibido integrándose en la monotonía o vulgaridad del ambiente, o al contrario, sabia distraer la atención encontrando la nota discordante que resaltara del entorno.

En esta técnica, el objetivo era el de adoptar la personalidad de alguien que no llamara la atención o no fuera de interés para el enemigo.

Antes de escoger un disfraz hay que considerar detenidamente en donde va a desarrollarse su trabajo de información y aparte de especializarse en el disfraz principal, el ninja también lo hará en otros disfraces que puedan facilitar su huida o desaparición en caso de necesidad operativa. Ante la duda de escoger un disfraz siempre se antepone la morfología física. Luego se elige según la necesidad y por ultimo se integra del conocimiento cultural del mismo disfraz.

Había que estudiar todo esto a fondo y entender que hay una estrecha relación con las artes escénicas. Diferentes estilos de ropa para todas las clases, las maneras y apariencias y el uso de maquillaje, los diferentes estilos de peinado, posturas etc. También era necesario estudiar diferentes dialectos del habla y las costumbres específicas de la región en la que se encontrase. Si el disfraz incluye un instrumento musical o un arte como la ceremonia del té, por ejemplo, debía dominar esas artes para ser convincente. Los pequeños detalles son muy importantes.

En los viejos tiempos los Samurái de guardia estaban atentos a los sonidos de los grillos. La razón de esto era que cuando los seres humanos se acercan a los grillos, estos dejan de frotarse las patas y cesan el sonido para ocultarse del peligro próximo. Para contrarrestar esto, los ninja criaban grillos y los mantenían alrededor de seres humanos toda su vida. En una misión los llevarían con ellos, y como tal, cuando los grillos salvajes se quedasen quietos, los grillos criados serían liberados y seguirían cantando, por lo tanto el samurái no se daría cuenta.

El **ninja** también recurría a aves, animales, peces e incluso insectos, como un medio de evitar que el enemigo detectara su presencia.

UTILIZACIÓN DE ANIMALES

Dōbutsu o ayatsuru. Manipulación de los animales por parte del Ninja.
Una de las estrategias del Ninja era el uso de animales para sus misiones o como sistema de defensa ante un ataque enemigo.

La utilización de perros, gatos, insectos, roedores, etc., era de uso común dentro del Ninjutu, la artimaña de utilizar animales convenientemente en territorio enemigo era crear confusión, disfrazar un sonido delator o simplemente manipular la mente del enemigo. Este alimentaba las supersticiones de la gente, desapareciendo de la vista del enemigo dejaba un insecto u otro animal, alimentando la creencia de que el Ninja poseía poderes mágicos.

Inu no jutsu. La utilización de perros adiestrados.

El Ninja usaba los perros para atacar a un enemigo o simplemente para rastrear a una persona.

El conocimiento de la forma de actuar de estos animales le serbia de ayuda para esquivarlos, cuando el enemigo los utilizaba contra él.

Neko no jutsu. Utilización de gatos.

Se daba algún caso en el que los Ninjas utilizaban este animal para dormir a sus victimas, utilizando un potente narcótico untado en el pelo del gato, lo dejaban en la habitación para que la confiada victima lo acariciara y así, inspirara los vapores del narcótico, entrando en un profundo sueño.

Hebi no jutsu. Utilización de serpientes.

Introducía una serpiente venenosa en la estancia del enemigo para que esta mordiera a este, produciendo le una dolorosa muerte.

Una de las artimañas para engañar al enemigo es la utilización de un insecto o un sapo, dejado en el camino por donde el Ninja pasaba, haciendo creer que podía transformase en este animal.

Denshobato no jutsu. Utilización de palomas mensajeras.

Cuando el Ninja requería enviar un mensaje a su clan o su superior y se encontraba muy lejos de este, utilizaba esta ave para comunicarse.

Konchū no jutsu. La utilización de insectos.

Las avispas o las abejas tienen una picadura dolorosa, y el Ninja las utilizaba para crear confusión entre las filas del enemigo, arrojando una colmena contra este, aprovechaba para huir o simplemente infiltrarse entre estos.

Ratto no jutsu. La rata.

Cuando el Ninja en su incursión por las estancias del castillo del enemigo producía algún sonido sin querer, este soltaba una rata para despistar a este, y así disfrazar su inoportuno sonido.

Hensojutsu, el arte del disfraz: La parte más importante de este arte es el llamado Shichihode (siete disfraces), que son los siguientes:

Mokuso: Monje Errante

Hokashi: payaso malabarista

El Arte del Camuflaje surgió como una necesidad del ninja para pasar desapercibido, ya fuera por el bien de una misión o simplemente por conservar la vida. A lo largo de los años se fue desarrollando el arte de los disfraces que varían tanto de una **Ryu** a otra, como de las regiones donde se desarrollaban sus misiones. Por ejemplo, en las costas marítimas el disfraz de HOKOSHI (músico) no existía y sin embargo el de GYOFU (pescador) era muy utilizado, pues llegaba en barco al lugar en concreto y no había que dar explicaciones.

Los siete caracteres del **Sichi Hode** eran perfectamente para el Japón de hace 500 años en el que los religiosos y guerreros recorrían ciudades y pueblos como algo habitual:

- **Akindo**: mercader o comerciante.
- **Hocashi**: músico.
- **Komuso**: sacerdote itinerante (budista).
- **Sarigaku**: Hombre espectáculo (malabarista).
- **Shakke**: Monje Budista.
- **Tsunegata**: samurái mercenario (Ronin).
- **Yamabushi**: guerrero montañés.

Nota: De los investigadores de la cultura japonesa y los escritos del arte shinobi varían los nombres de los personajes pero en el fondo son todos estos los de aquel tiempo.

Hoy en día, sin embargo, estas personificaciones contrarían fuertemente con la sociedad contemporánea: una túnica atraería más la atención que unos pantalones vaqueros. Es por esto que la adaptación y mimetismo del ninja debe evolucionar y corresponder con las nuevas costumbres.

El sistema **Sichi Hode:** Incluye dos aspectos claramente diferenciados:

- **Heso Jutsu:** El arte del disfraz, de alterar la propia imagen y apariencia exterior.
- **Gisho Jutsu**: El arte de la personificación: la forma de asumir otra personalidad o identidad y por tanto todos los conocimientos, lenguaje y actitudes que ello comporta.

1)- Trabajadores:

Trabajadores de la construcción, pintores, jardinero, camionero, etc... Cualquier ocupación que utilice la habilidad física. Aquí la identificación viene en su mayor parte prefijada por el estilo de vestir: ropa de labor.

Esta es quizás la faceta que más posibilidades tienen, sin pasar por alto por su puesta fachada de pequeña empresa, en lo referente al disfraz, el trabajador suele ser reconocido por el estilo de su ropa o equipo utilizado.

2)- Rural:

Granjeros, ganaderos, trabajadores del campo, campesinos en general. Hay que tener presente que cuanto más pequeña y remota sea la comunidad elegida, mas difícil será encajar de forma anónima en el lugar.

Conocimientos de utilidad serán: manejo de maquinaria agrícola, conocimientos de ganadería y agricultura, afición a la caza y costumbres.

3)- Ciudadano:

Este es uno de los papeles que menos posibilidades tienen de ser descubierto, pero tienen que estudiarse concienzudamente el papel para no cometer errores. El papel de nuevo vecino puede ser que acarree muchas preguntas, el buen **Ninja** habla lo menos posible, pero permite también hacer muchas preguntas.

Para hacer de turistas, es preciso conocer y dominar la lengua, seria un disfraz perfecto para hacer fotos, hablando lo menos posible o lo más posible, para que sea el propio receptor el que quiera dar fin a la conversación. Pero el verdadero el verdadero objetivo de este disfraz es

pasar desapercibido en la comunidad, tendrás que estudiar las costumbres y maneras de la comunidad y actuar igualmente, como dice el refrán: "Donde fueres haz lo que vieres".

4)- Estudiante:

Estudiantes, profesores, investigadores, técnicos, artistas e inclusive tipos radicales y activistas. Esta caracterización requiere una profunda investigación y preparación, por lo que será siempre preferible personificar algún individuo con carácter académico vulgar.

Un profesor puede ser fácil cuando se trata de un tiempo corto como sustituto o para visitar los padres, etc. En cualquier caso habría que familiarizarse con el papel escogiendo un carácter con el que uno este familiarizado, estudiar las costumbres del papel que va a interpretar.

5)- Negocios:

Vendedores, comerciantes, secretarias, contables y consejeros. El factor común es el atuendo y arreglos propios del mundo de los negocios. Este tipo de ocupaciones son fácilmente asumibles en la sociedad actual.

(Un anuncio para reclutar vendedores suele ser una buena tapadera para engañar y usar así un grupo con fines no tan claros). Además se pueden conseguir las posibilidades y actitudes básicas del trabajo en sí mediante academias o entrevistas con profesionales del tema o trabajando en ello. Las ventas a domicilios son ideales dentro de las casas particulares, las colaciones como oficinistas son perfectas para introducirse en una gran empresa.

6)- Religioso:

Sacerdotes, rabinos, miembros de sectas evangélicas, etc... Este papel ofrece la ventaja de una mayor consideración y respeto desde el primer momento por la sociedad. Los pequeños detalles de conocimiento al asumir este personaje pueden ser muy peligrosos, llegando a cometerse errores muy fácilmente.

Obviamente, el NINJA que se haga pasar por un religioso debe tener conocimiento de la religión que asume, según al nivel que tenga que llevar su presentación. Las formas de comportarse son las áreas más críticas

donde puede fallar, cometer errores claves. Los pequeños detalles suelen ser mortíferos, hay que estudiar la forma de comportarse del tipo religioso que se va a imitar.

7)- Militar:

Policías, militares, detectives o agentes especiales, la sensación que debe darse en este caso es la de que: es lógico este allí. Una persona uniformada proyecta una imagen psicológica muy poderosa al igual que el sacerdote religioso, aunque de otra manera, invita al respeto desde el primer momento.

La imitación no debe pasar por alto ningún detalle de la profesión a imitar, tipo de uniforme, conocer los grados a la perfección, la historia de la rama castrense, años por grado, armamento en general sus usos de hecho es una de las imitaciones mas difíciles de todas por el alto grado de peligro de ser descubierto.

Estos son "más o menos" los disfraces adaptados a la actualidad del arte NINJA del disfraz conocido como HESHO JUTSU. Pero si el ninja necesitara disfrazarse de otra cosa, no debe limitarse por estos modos, ya que tan solo son unos ejemplos. En cualquier cas cabe de recordar el refrán "El hábito no hace al monje". Ya que por el mero hecho de disfrazarse, no se va asumir un papel.

Detrás del disfraz existe una preparación psicológica y un estudio del sujeto, siendo necesario tener nociones de teatro (interpretación). Maquillaje, psicología básica y adaptarlas al carácter individual del NINJA, para llegar hacer lo mas creíble posible el rol del personaje.

Aunque estos ejemplos que hemos visto parecen personajes típicos, debemos ser consientes de que NO HAY NADIE TÍPICO y de que TODO EL MUNDO ES ESPECIAL por el hecho de SER UNICOS. Por lo que no hay que pasarse en hacer un "fontanero" de los de siempre por que simplemente: NO EXISTE. Cada uno tiene su vida privada y lo que sucede en ella es único de él y toda su personalidad estará formada por:

1°) Su educación
2°) sus circunstancias
3°) Como reaccione a ellas

Por lo tanto de todo esto se encarga el **GISHO JUTSU.**

Gisho Jutsu: El arte de la personificación.

Conceptos determinados para el éxito de una misión de este tipo:

A)- Apariencia:

Escoger personificaciones a las que podamos adaptarnos con facilidad por edad, talla, peso, etc.

Las alteraciones naturales son las mejores; por ejemplo: corte de pelo, color, peso corporal, barba, bigote, forma de andar, etc.

Tener en cuenta los errores de transformación a diferencia del teatro, aquí pueden costar la vida.

Tener en cuenta los siguientes puntos:

Sexo.
Raza.
Altura, peso, constitución.
Edad.
Forma de hablar (acento).
Rasgos faciales.
Color de pelo, estilo, longitud.
Cicatrices o tatuajes.
Deformaciones o heridas.
Diestro o zurdo.
Forma de andar. Estilo de vestimenta. Etc.

B)- Conocimiento:

En algunos casos, se hace necesario poseer alguna experiencia de tipo intelectual o un bagaje técnico adecuado.

Preferible adaptar aquel papel que requiera reajustes importantes para adaptarnos.

De gran ayuda en estos casos serán las bibliotecas públicas o aun mejor la red (internet) para recopilar información.

C)- Lenguaje:

Se suele decir que: *El NINJA experimentado usara siempre las menos palabras posibles.*

Cuando más nos aventuremos en una conversación mayor posibilidad existe que nuestro interlocutor detecte una equivocación.

Los acentos dialectos y tecnicismo deben estudiarse muy detenidamente.

Las identidades extranjeras son difíciles de asumir e irán siempre en función de nuestro conocimiento del idioma elegido.

Evitar tener demasiados encuentros con nativos.

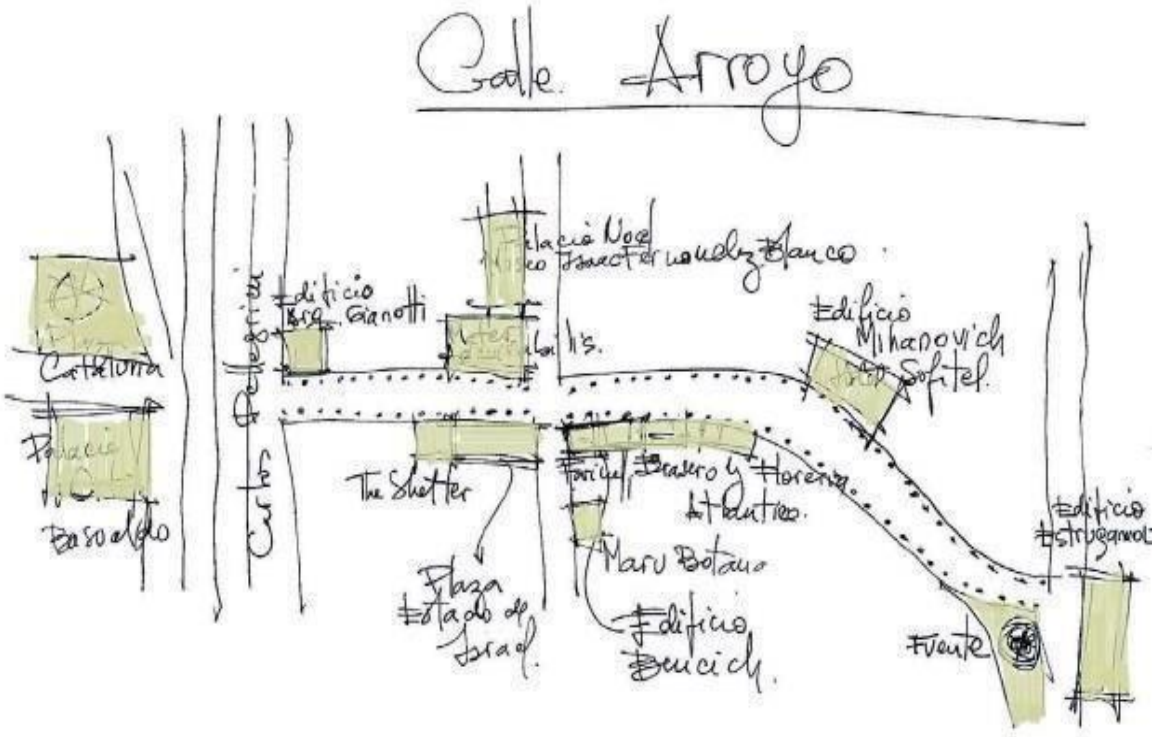
D)- Geografía:

La habilidad de leer y dibujar mapas es esencial. Trasladarse a un lugar sin preparación previa es invitar a lo inesperado.

Es de vital importancia tener conocimiento previo de:

- Calles, callejones sin salida.
- Corredores, pasadizos.
- Puertas.
- Escaleras, escaleras de emergencias.
- Bosques, parques, cerros.
- Masas de aguas, ríos, canales, etc.

- Vías de escapes en mall o edificios públicos.
- Etc…



E)- Psicología:

El factor psicológico más importante es mantener la mente alerta, pero con un aspecto exterior de calma.

No excederse en la representación intentando convencer a alguien ser natural. Por regla general, el especialista en algo intenta no tratar de asuntos de trabajo en horas de relajo.

Lo verdaderamente esencial es transformarse *interiormente*; convertirse en el nuevo personaje hasta el *último detalle*.

Con lo anterior expresado queda de manifiesto como la faceta más importante para el NINJA, es su adaptación en el medio que se encuentre, sea la situación provocada accidentalmente o de forma voluntaria.

DAMARI YORU NO JUTSU: Arte de la noche silenciosa

Entre los factores que se presentan en el campo de batalla hay uno que se presenta inevitablemente: **La Noche.**

La noche a supuesto normalmente la interrupción del combate para la mayoría de los ejércitos excepto para el ninja. Por su puesto que se ha relacionado para otros fines con el mismo, como: descanso, transporte, relevos o incluso, en el caso del **ninja** para el combate o de grupos modernos de fuerzas especiales. Pero casi siempre a nivel de patrullas o de pequeñas unidades, empleadas con misiones muy específicas: de observación y reconocimiento, etc.

En cuanto a lo que al ninja se refiere, la noche se utiliza para conseguir la sorpresa, ocultándose de la vista del enemigo, hasta el mismo momento del asalto.

La acción nocturna: es menos costosa que la realizada durante el día, pero mucho mas difícil de planear y ejecutar, solamente un 15% de horas de noche que

nos permiten realizar actividades “militares”, con procedimientos disminuidos, pero similares a los diurnos; queda por tanto un 85% de las cuales el ninja o grupos de ninjas deberá de optar por tomar disposiciones, procedimientos y medios particulares para combatir o adoptar un actitud pasiva.

Si tenemos en cuenta que el segundo punto no es viable, ya que nosotros podemos adoptar esa actitud pasiva pero el enemigo no, hemos de tomar casi obligatoriamente el primer punto, llegamos a la conclusión de la necesidad de preparar el combate en sus variedades de convencional e irregular, tanto de ofensivo como defensivo, dentro de una falta casi total de luz.

Un combatiente bien instruido debe ser capas de conocer estas técnicas, de manera que pueda desenvolverse en combate lo mismo de noche que de día.

Estas acciones elementales son:

- Movimiento.
- Vigilancia.
- Uso de armas.
- Trabajo.

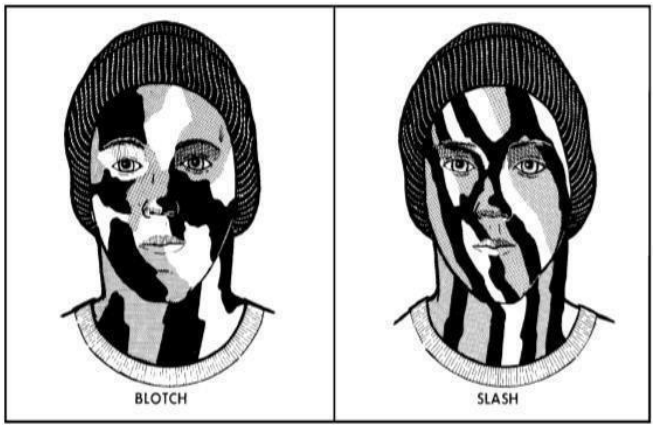
Enmascaramiento y preparación individual

Es decisivo, por la importancia que tiene para el cumplimiento de la misión, que ninguno de los componentes tanto individual como de una unidad sea descubierto.

Por lo tanto, antes de cualquier acción, el jefe a cargo deberá comprobar, mediante una minuciosa revista, que todos los componentes de su unidad hayan cumplido estrictamente las normas que se dan a continuación en relación consigo mismo, con su vestuario y equipo, material y armas, encaminadas a conseguir la mas estricta disciplina de luz y sonido.

Personal

Si no se cuenta con el Shinobi shozoku, las manos y la cara constituyen manchas claras muy visibles; para evitar que destaquen hay que teñirlas o tiznarlas (corchos y papeles quemados, hiervas, betún, etc.) incluyendo el cuello y parte del pecho, rompiendo las líneas regulares del cuerpo. Aun cuando se lleve guantes no debe suprimirse el enmascaramiento de las manos por ambos lados.



Patrones de camuflaje

Como medios de circunstancias se puede emplear una red mimética (cuello cabeza cara), o usar cuellos oscuros y colocarse gorros o pasamontañas.

Vestuario

La ropa del combatiente nocturno debe ser:

- *Cómoda*, para que el individuo pueda moverse sin entorpecimiento.

- *De abrigo*, para soportar el frío y la humedad durante los largos periodos de inmovilidad.

- *Sin brillo*, hay que evitar las prendas de color claro, capa de plástico, etc. Es conveniente llevar prendas oscuras y mates, lana o pana sin brillo. En zonas nevadas los tonos deben ser claros, preferentemente blancos, mimetizados de gris.

Ocultar todo objeto brillante, como anillos, relojes de pulsera, gafas, etc.

- *Silenciosa,* Desechar la prendas que producen más ruidos, después de haber sido mojadas.

No llevar cosas innecesarias en los bolsillos. Llevar el equipo colocado en bolsillos y mochila, por orden prioritario de utilización y sujetar las prendas del uniforme para eliminar roces (gomas, cintas, cuerdas etc.).

Equipo

- Ha de ser el mínimo indispensable.

- Debe ir perfectamente adaptado y sujeto al cuerpo al sentido normal al de un recorrido nocturno.

- Todos los elementos deben ir colocados tendiendo a facilitar su posible orden de utilización y empleo rápido de cualquiera de ellos. Conviene que la colocación sea siempre la misma.

- Preparar los elementos metálicos para que no produzcan ruidos entre sí.

- La cantimplora deberá ir siempre llena, llenándola siempre que sea posible.

- Llevar siempre: Calcetines de repuesto, zapatillas, cuerda, alambres, cerillas o fósforos, linterna preparada (cuidado puede encenderse sola), navaja o cuchillo táctico (en lo posible hoja oscura), silbato, paquete de curitas o botiquín personal, jersey, trapos, bolsa de plástico (basura) poncho, pastillas potabilizadoras y ración de previsión.

El mando Ha de llevar: Brújula, prismáticos, linterna y útiles de escribir.

Orientación y referencias.

La orientación es uno de los problemas esenciales del combate nocturno, Se pueden utilizar, entre otros, los siguientes procedimientos:

- Líneas o puntos de referencia.

- La brújula.

- Los astros.

- Conocimiento del terreno.

- Planos, croquis, dibujos y fotografías, etc.

Hay que emplear simultáneamente todos los procedimientos de orientación, comparando sus resultados.

Líneas y puntos de Referencía

Se denominan así a aquellas que presentan algunas de estas características:

-Líneas marcadas sobre el terreno: Carreteras, caminos, vías férreas, canales arroyos, cercas, línea de arboles, vertientes etc.

- Puntos que destacan sobre el horizonte: Torres, campanarios, arboles aislados, chimeneas de fabricas, casas aisladas, crestas de cerros o montañas, etc.

Algunos de estos puntos o líneas resultan ser muy peligrosos, por que se puede encontrar el enemigo escondido.

Procedimiento de puntos de referencia

Exige un detallado estudio y preparación previos. Este estudio según los medios que se disponga, puede utilizarse sobre:

- Plano, puede ser consultado en el itinerario con las debidas precauciones.
- Mapas de relieve.
- Observando el terreno desde un punto dominante.
- Información dada por patrullas, nativos, prisioneros etc.

El ideal seria emplear todos estos sistemas de reconocimientos del terreno.

Este estudio permite conocer enseguida el terreno "lo mejor posible" de tal forma que se encuentre uno bien orientado gracias a los puntos de referencia grabados en la memoria.

Hay conseguir llevar en la cabeza una "Verdadera fotografía del terreno".

Cuando se avanza a gatas o reptando, hay que elegir puntos de referencias más cercanos que si se hace a pies.

Procedimientos de referencias artificiales

Cuando el terreno no hay puntos de referencia o no se les puede identificar, se pueden emplear, entre otros:

- Con antorchas, bengalas o banderines alumbrados, previo acuerdo. Tiende

la desventaja del efecto *sorpresa* al ser observados por el enemigo.

Estos procedimientos de referencia artificiales han debidos ser fijados con anterioridad.

La brújula

La brújula permite tomar un rumbo y seguirlo, Es aconsejable, en razón de los obstáculos que encontraremos en el itinerario, prever en un trayecto un cierto número de puntos de referencia que permitan el control de la orientación.

El empleo de la brújula debe ser completado con otros procedimientos.

En una noche de grado de claridad “Escasamente luminoso” es posible tomar referencias lejanas; por tanto, habrá que estar constantemente pendiente de la dirección, lo que obligara a reducir la velocidad, a no ser que con un cielo despajado se pueda tomar una estrella como referencia, teniendo en cuenta su movimiento relativo.

Las referencias que se toman durante el movimiento serán tanto vanguardia como a retaguardia.

El horario tiene gran importancia. Anotarlo siempre a las horas de salida de los puntos conocidos, llegadas, etc.

Procedimientos astronómicos

Las estrellas permiten orientarse con bastante precisión. Constituyen un medio de control de la dirección general de la marcha, que se puede conjugar con el procedimiento de los puntos de referencia.

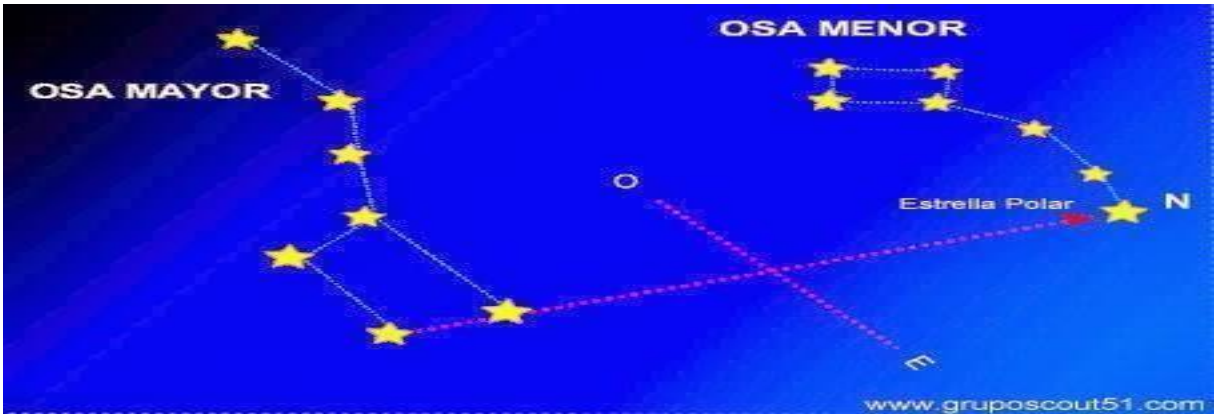
Orientación por la estrella polar

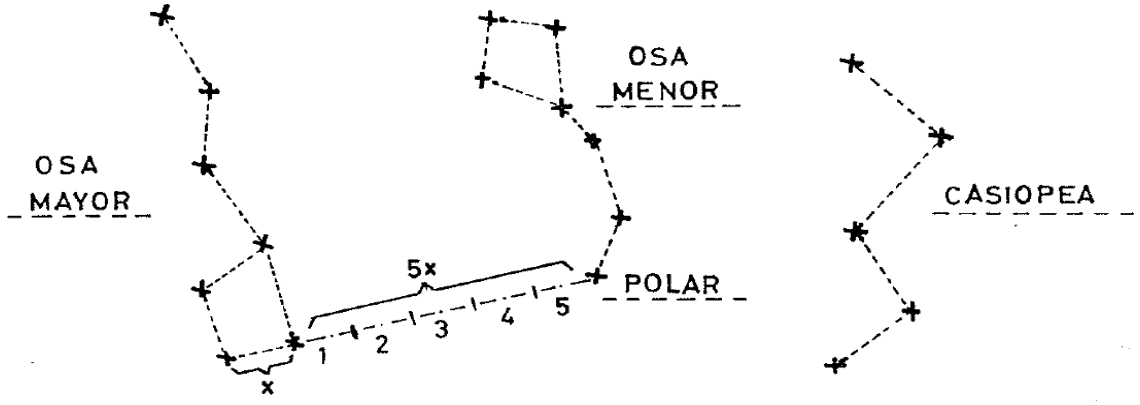
La estrella polar no es la estrella más brillante. Esta situada en el extremo de la constelación llamada Osa Menor.

Una vez que ha sido localizada la Osa mayor hay que prolongar la línea que une las dos estrellas posteriores (de las cuatro que forman el carro) y medir cinco veces la distancia que separa dichas estrellas. Hecho esto, encontraremos en la osa menor una estrella de brillo bastante vivo: es la estrella polar, que nos enseña la dirección del norte.

Como la osa menor no es visible todo el año, hay que recurrir a otra constelación llamada *Casiopea* para localizar la estrella polar. Tiene forma de uve doble, siendo uno de sus ángulos mas cerrado que el otro. La estrella polar esta en la bisectriz del más agudo.

* Solo es valido para el polo norte

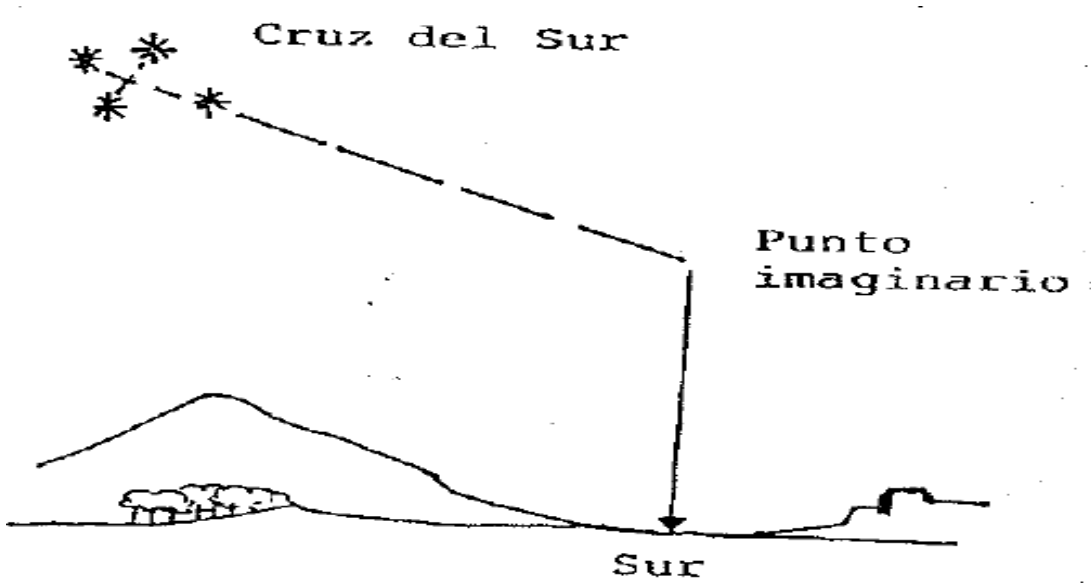




Estrella Polar

Orientación por la estrella Cruz del Sur

En el hemisferio Austral se puede encontrar el sur localizando la constelación denominada la Cruz del sur; prolongando cuatro veces el brazo mayor, se alcanza el punto imaginario cuya proyección marca el Sur.



Orientación mediante la luna

La luna puede proporcionarnos también una aproximación de los puntos cardinales. Cuando está en creciente, las puntas señalan siempre hacia el este y cuando está en menguante, hacia el oeste. Si tienes dudas para saber cuando está de una u otra forma, piensa que la luna cuando esta en Fase **C**reciente forma una "**C**", y cuando ingresa en fase Menguante o **D**ecreciente forma con su cara iluminada una "**D**" (*)

Al igual que el Sol, la Luna sale por el este y se oculta por el oeste. La luna gira en el mismo sentido que la tierra, es decir, en el sentido inverso a las agujas del reloj.

Fases de la luna:

Luna nueva: la luna se halla entre el sol y la tierra, su paso por el meridiano (meridiano se le llama al punto más alto en el cielo del lugar, también conocido como Cenit) tiene lugar al mismo tiempo que el sol, a las 12.

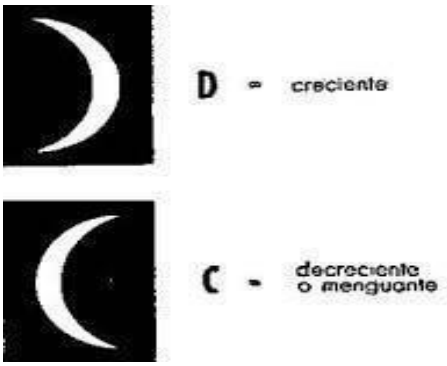
Cuarto creciente: se inicia hacia los siete y medio días después de la luna nueva. La luna sale próxima al mediodía y se oculta a medianoche. Sus cuernos están dirigidos hacia el Este. Tiene la forma de C.

Luna llena: la luna pasa por el meridiano o Cenit del lugar a las 24 hrs, y en esta posición marca el norte. Sale hacia las 18 hrs. y se oculta a las 6 hrs. El paso por el meridiano se retrasa cada día en 51 minutos.

Cuarto menguante: la luna sale a la medianoche e ilumina la segunda parte de la noche. Sus cuernos están dirigidos hacia el Occidente u Oeste. Tiene la forma de una D.

Para tener en cuenta: La vista de la luna es distinta en ambos hemisferios.

Hemisferio sur: **Hemisferio Norte:**



Movimientos

Movimiento a pie.

Principios básicos

- Evitar correr.
- Evitar pasar por las zonas mas iluminadas.

Normas generales

Hay que hacer un estudio del terreno que permita elegir el itinerario mas adecuado.

Para evitar ser vistos

- Utilizar las zonas de *sombras.*
- Evitar destacarse sobre *fondo claro.*
- Huir de las crestas, permaneciendo en todo momento “bajo la línea de horizonte”.
- Utilizar para el movimiento *las partes mas bajas del terreno*, pero sin olvidar que estas zonas están frecuentemente vigiladas o con trampas. Por lo tanto, es conveniente avanzar por el talud a media ladera, evitando el fondo.
- No usar luces inadecuadamente.

Técnicas Militares nocturnas

Figura I-2. Movimiento de tierra

- Evite el silueteado (vea la Figura I-3).
- Esporádico: cada cinco a diez pasos:
- PARE en un punto de ocultamiento.

BUSCAR signos de actividad humana o animal; (humo, pistas, caminos, tropas, vehículos, Aviones, alambres, edificios, etc). Esté atento a los cables de disparo o trampas explosivas y evite dejar evidencia de viaje. La visión periférica es más efectiva para reconocer movimientos en la noche y el crepúsculo.

Figura I-3. Evitar la silueta

- ESCUCHAR vehículos, tropas, aviones, armas, animales, etc.

- OLOR para vehículos, tropas, animales, etc.

- Emplear la disciplina del ruido, considerar la ropa y el equipo. Segundo. Un factor importante es romper la forma humana o las líneas que son reconocibles a una distancia. do. La selección de ruta requiere una planificación detallada y técnicas especiales (ruta irregular / zigzag) para camuflaje evidencia de viaje. re.

Algunas técnicas para ocultar evidencia de viaje son:

(1) Evita molestar la vegetación por encima del nivel de la rodilla.

(2) No rompas ramas, hojas o hierba.

(3) Use un bastón para separar la vegetación y empújelo a su posición original.

(4) No agarres árboles pequeños ni cepiles. Esto puede dañar la corteza y crear un movimiento que es fácil manchado. En el país nevado, esto crea un camino de vegetación sin nieve que revela su ruta.

(5) Elija un pie firme, coloque con cuidado el pie ligeramente, pero directamente en la superficie evitando:

(a) Volcamiento de la cubierta del suelo, rocas y palos.

(b) Raspar la corteza en troncos y palos.

(c) Hacer ruido rompiendo palos (la tela que envuelve los pies ayuda a amortiguar esto).

(d) Deslizamiento.

(e) Manoseo de hierba baja y arbustos que normalmente saltarían hacia atrás.

(6) Cuando las pistas son inevitables en pie suave, enmascarar mediante:

(a) Colocación de la pista en las sombras de la vegetación, troncos caídos y montones de nieve.

(b) Moverse antes y durante la precipitación permite que las pistas se completen.

(c) Viajar durante períodos de viento.

(d) Aprovechar las superficies sólidas (troncos, rocas, etc.) dejando menos evidencia de viaje.

(e) Cepille o golpee ligeramente las pistas para acelerar su descomposición ohacer que se vean viejas.

(7) No ensucies. Basura o equipo perdido identifica quién lo perdió.Asegure todo, oculte o entierre

Artículos descartados.

(8) Si es perseguido por perros, concéntrese en derrotar al cuidador deperros.
mi. Penetración de obstáculos:

(1) Introduzca los pies de las zanjas profundas primero para evitar lesiones.

(2) Circunde el eslabón de la cadena y las cercas de alambre. Ir por debajo si es inevitable.

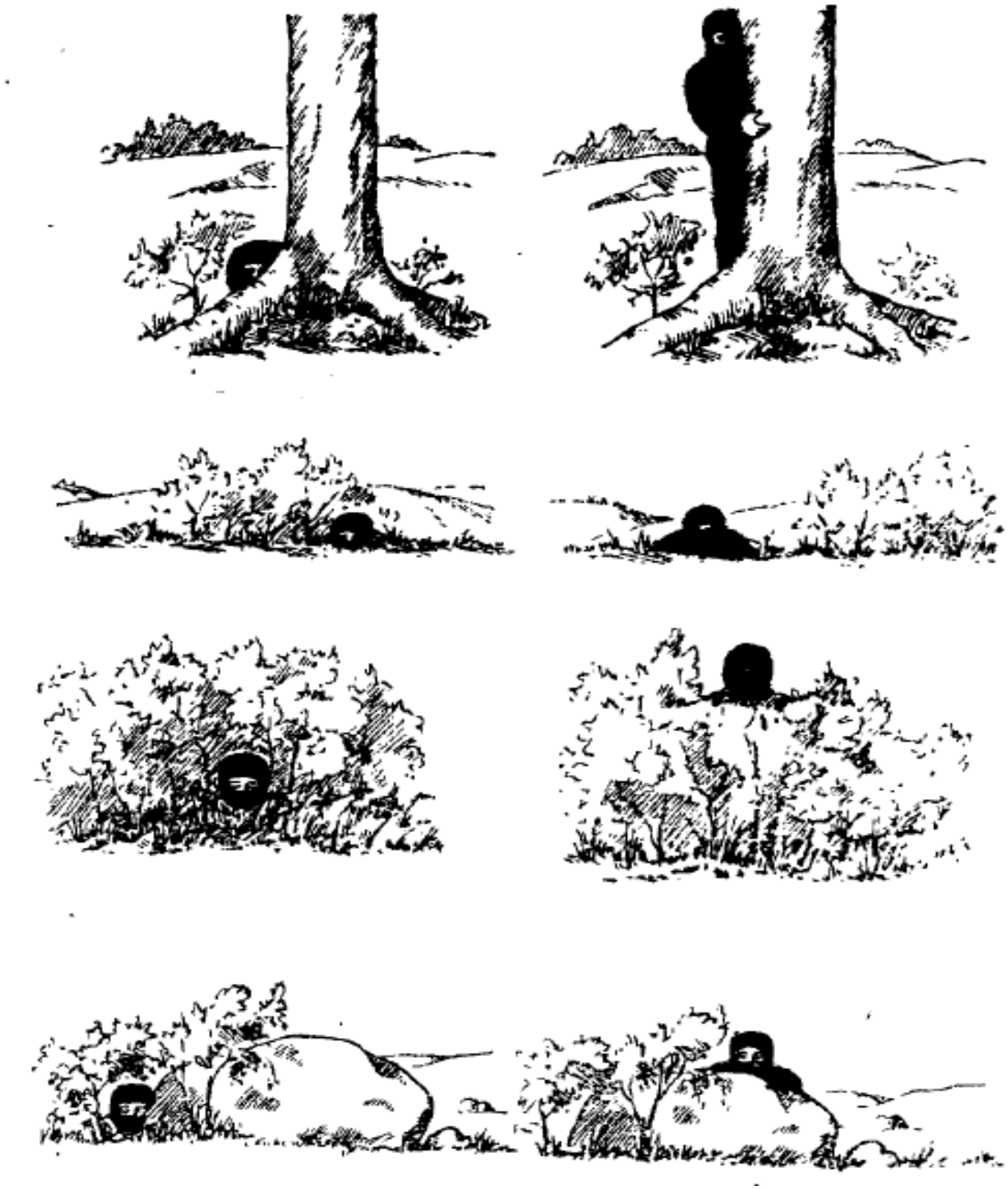
(3) Penetrar las cercas de los rieles, pasando por debajo o entre los rieles inferiores. Si no es práctico, pasa por encima, presentando una silueta lo más baja posible (ver Figura I-4).

(4) Cruzar las carreteras después de la observación del ocultamiento para determinar la actividad del enemigo. Cruzar en los puntos ofreciendo la mejor cobertura, tal como arbustos, sombras, curvas en caminos, etc.

Tus huellas son paralelas (paso cruzado hacia los lados) a la carretera. (Ver Figura I-5).

Observe las vías del ferrocarril al igual que las carreteras. Luego alinea el cuerpo paralelo a las pistas y boca abajo, cruzar pistas, usando un movimiento semi- push up; repetir para la segunda pista (ver Figura I-6).

Figura I-4. Vallas de ferrocarril



Utilizando objetos locales para disfrazar al observador. Moviéndome agachado, agazapado entre los arbustos.

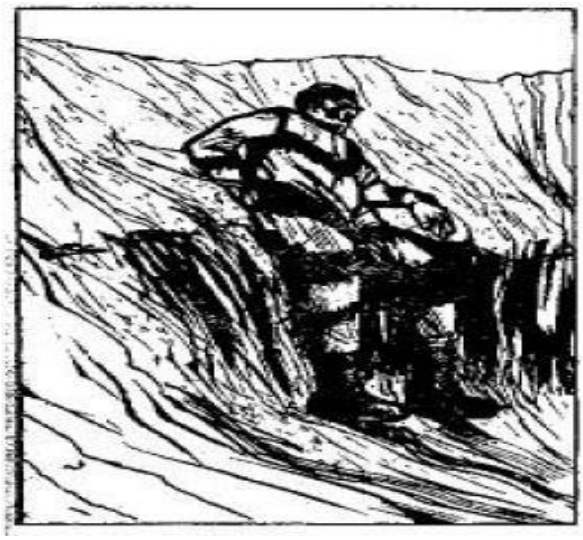


Figura I-5. Cruce de carreteras

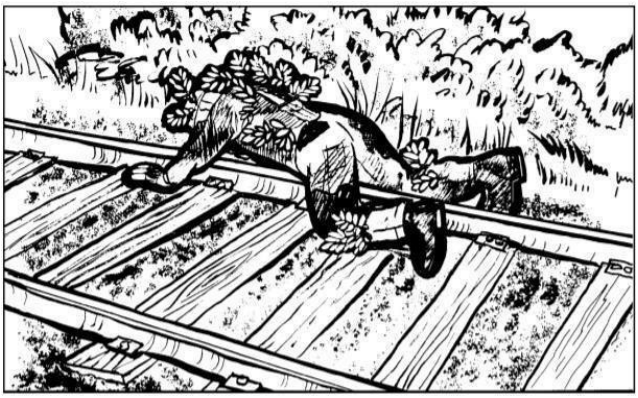


Figura I-6. Vías del tren

ADVERTENCIA

Si existe tren carriles, uno puede ser electrificado.

Para no producir ruidos

- Elegir el terreno de fácil recorrido

- Evitar el paso por cercas, zarzales y todo tipo de *obstáculos*.

- Siempre que sea posible, caminar cara al viento.

- Aprovechar todos los ruidos naturales para avanzar.

- No preferir gritos cuando se tropieza o se cae; se debe saber caer, incluso dolorosamente, en silencio.

- La tos puede evitarse presionando sobre la nuez. Existen pastillas que aseguran un par de horas la suspensión de la tos.

- Para evitar el *estornudo* se coloca el dedo índice, extendido horizontalmente, sobre el labio superior; también da resultado morder el labio inferior.

- Si a pesar de todo se produjera algún ruido, detenerse un rato para ver si hay reacción enemiga.

- Los ruidos se amortiguan con el pañuelo o con un trapo.

Recomendaciones

A menos que se tenga entrenamiento, nunca marchar de noche solo. La pareja es el núcleo mínimo que debe moverse de noche, siempre que sea posible y menos en lugares desconocidos o montañosos.

- No andar sin saber adónde se va.

- Mirar la Hora, compararla con la salida del último punto o lugar conocido y tener cuidado de no reflejar luz ni brillo alguno.

- Ganar altura, punto elevado que permita localizar alguna referencia. Tener en cuenta que instintivamente se marchará en sentido descendente.

- Si aún no es posible orientarse, marchar hacia una dirección general conocida (Norte-Sur, Este-Oeste, Carretera).

- En situaciones extremas, buscar abrigo y esperar a que amanezca.

- *Nunca perder la calma* (los nervios pueden provocar un accidente o descubrir nuestra posición el enemigo).

Marcha individual

Un hombre solo (salvo circunstancias excepcionales) no debe moverse de noche, conviene que durante la instrucción se haga algunas veces, para que el alumno conozca la sensación de aislamiento, soledad e impotencia y pueda ir superándolas.

La marcha silenciosa se ha de emplear a una distancia tal del enemigo, a partir de la cual no nos pueda detectar a través del sonido (oído). El mejor procedimiento del enemigo para descubrir al atacante es la escucha, por lo que la marcha deberá ser lo mas silenciosa posible.

Técnica de la marcha silenciosa

Principio básico: Avanzar-Detenerse-Escuchar.

E) De Pie:

- El peso del cuerpo se apoya en el pie de atrás, hasta que se encuentra en un punto de apoyo seguro para el otro pie.

- Debe levantarse bastante el pie adelantado (con el fin de evitar el posible roce con las hierbas o la maleza y tropezar con trampas), llevando la punta del pie mas elevada que el resto.

- Tantear con la punta del pie para hallar un sitio libre de piedras o ramas que puedan producir ruidos.

- Asentar después suavemente el pie, apoyando progresivamente sobre él el peso del cuerpo y continuando la misma serie de movimientos para el paso siguiente.

F) A Gatas:

- Al tenderse disminuir siempre la silueta.

- El peso del cuerpo descansa siempre sobre las manos, antebrazos o codos y las rodillas o solo sobre las manos y las rodillas.

- El arma se puede llevar en la manos, colgada el cuello, entre los brazos o de una mano al lado nuestro (la peor solución pues, se nos puede olvidar).

- Es conveniente con las manos tantear el terreno para no tropezar con cable o trampas.

- Este procedimiento es mas lento que el de a pie, pero es mas rápido que el *reptando*.

- Sin embargo tiene la ventaja de disminuir mucho la silueta y poder usar el tacto de las manos.
- Hace mas ruido que el procedimiento de a pie.

G) Reptando:

Primer procedimiento:

- En la posición de "cuerpo a tierra", se apoyan bien los antebrazos en el suelo, bien los codos con los brazos semi flexionados, apoyando el cuerpo contra el suelo.
- Se colocan los pies de forma que solamente toquen el terreno con las puntas.
- El cuerpo queda apoyado solamente sobre los antebrazos y las puntas de los pies.
- En esta posición, y por impulso de los pies, se levanta el cuerpo, se avanza y se vuelve a apoyar el cuerpo a tierra. A continuación se adelantan los antebrazos y se reanuda el movimiento tras adelantar, a su vez, las puntas de los pies.
- Este procedimiento es el más fatigoso y el más lento.
- El arma puede ir colgada al cuello, sobre los antebrazos o cogida con las dos manos, palmas arriba.

Segundo procedimiento

- Estando cuerpo a tierra, flexionar la pierna derecha, intentando llevar el pie a la altura de la cadera, hasta apoyar la parte interna del pie y la pierna.

- Levantar después el cuerpo, apoyándose en dicha pierna y en los puños (o en los antebrazos), hasta algunos centímetros del suelo.

- Avanzar por extensión de la pierna indicada.

- Este sistema es el mas rápido y menos fatigoso, pero tiene el inconveniente de ser el que produce mas ruido y el mas visible por la mayor amplitud de los movimientos.

- El arma se puede llevar: colgada al cuello, cogida con una mano o a la "cazadora" y cogida con las dos, lista para usarse.

Marcha colectiva (en grupo).

Generalidades.

Cuando no se trata del avance de un individuo aislado, si no de un grupo, surge un determinado número de pequeños problemas, sobre todo los referentes a la conservación del dispositivo de marcha y del silencio.

Para resolverlos hay que establecer una disciplina y un sistema de señales.

Disciplina de Marcha

El jefe marcha con los primeros elementos para poder decidir en cada caso lo que crea conveniente (Cambios de itinerarios, rodeo o paso de un obstáculo, actitud ante el enemigo que se localiza, etc.), recogiendo por si mismo información oportuna, ya que esta puede deformarse por la apreciación de otro y su transmisión hasta él.

El segundo jefe de la unidad dependiendo el número del grupo, ha de ir del centro hacia atrás de la formación.

El avance conviene realizarlo en hilera, vigilando todas las direcciones: el primero observa al frente y a partir de él los demás alternativamente a derecha e izquierda, (Ej: pares a la derecha e impares a la izquierda) observando el último hacia atrás. Es importante que el penúltimo además de observar su sector asignado, compruebe constantemente su enlace con el último. Este vigilara constantemente la retaguardia de la unidad.

Cada uno de los individuos de la hilera debe cumplir estos preceptos:

A) No perder de vista al individuo que le precede, intentando mantener la distancia señalada por el jefe, para no entorpecer la hilera y la perdida de los últimos hombres.

B) Vigilar la dirección que le ha señalado el jefe.

Cada individuo “sigue el movimiento del que le precede” y adopta siempre su misma postura y actitud. Este procedimiento evita tener que establecer señales para todo acto.

Deben existir unas normas de conducta a seguir, que aunque flexibles, marquen las reacciones que debe tener la unidad ante diversas situaciones que puedan plantearse.

C) Al detenerse, tomar la posición cuerpo a tierra o rodilla en tierra. De esta forma se disminuye la silueta para evitar ser vistos y se puede observar mejor.

D) Una vez parado hay que permanecer inmóvil, para que, principalmente el jefe, pueda escuchar mejor. Basta con que uno o dos de los componentes de la columna se muevan, incluso ligeramente, para dificultar la escucha.

Para control de la unidad se enumeran sus componentes, empezando por el primero hasta el último y este se vuelve en sentido inverso la numeración al primero o hasta el jefe, que estará próximo al primero, de tal forma que cada uno repite su número (Es preferible hacerlo cuando la unidad este detenida).

Disminuir la velocidad por terrenos difíciles o muy oscuros.

Al pasar un obstáculo, esperar a tener reunida toda la unidad antes de iniciar de nuevo el movimiento.

Marcar puntos de reunión sujetos a un horario a lo largo del itinerario para casos de dispersión obligadas.

A ser posible, todos los individuos deben conocer el itinerario, referido a un horario y tener memorizada la zona por donde va a moverse.

La marcha nocturna

El movimiento tiene como finalidad desplazar una unidad de **ninjas** solo sobre carretera, camino o campo a través a distancias más o menos largas.

Puede descomponerse en dos funciones diferentes:

-PROGRESIÓN: Consiste en desplazar un grupo de ninjas por el terreno en el cual una visibilidad de algunos metros es suficiente para progresar.

-NAVEGACIÓN: Realizada por el jefe del grupo y que consiste en orientarse para poder dirigir al grupo de un punto a otro.

Si en una noche de luna o de estrellas, la distancia de visibilidad es suficiente para progresar y en general navegar, la noche de cielo muy cubierto aporta a la visibilidad una restricción tal que llega a ser difícil progresar, incluso sobre un itinerario premeditado de antemano y prácticamente imposible navegar en terreno variado sin ayudas de referencias.

Señales

Antes de entrar en combate se emplean señales silenciosas y discretas:

- Señales con la mano sosteniendo en ella una pastilla fosforescente (a falta de dichas pastillas, un reloj o brújula luminosa),

- Ruidos ligeros, chasquidos de lengua, golpe de piedra contra las armas tanto plásticas o de madera.

- Noches muy oscuras se puede utilizar como "elemento de enlace" un trozo de cuerda al que todos vayan agarrados, empleándose un código de señales sencillo. Por ejemplo un tirón, alto; dos tirones, de frente; tres tirones, prepararse para combatir; etc.

- Es conveniente que el numero de tirones, ruidos y movimientos con la pastilla fosforescente sea el mismo cada señal.

- Evitar a toda costa los cuchicheos, producen un rumor que se percibe a bastante distancia.

- A ser posible, para emitir una señal acústica que no alarme al enemigo (en caso de oírla) sobre nuestra presencia, imitar al sonido animal o ave nocturna (ideal que fuera propio de la región) pero teniendo en cuenta que una mala imitación es tan reveladora como una conversación.

En caso de que por circunstancias imprevistas fuese indispensable dar una orden a viva voz, se debe hacer con voz muy baja, a ser posible al oído y tomar antes la precaución de eliminar casi por completo el aire de los pulmones.

Importante: Evitar a toda costa los ruidos humanos.

En los momentos que proceden al combate y una vez empezados, deben utilizarse señales sencillas ópticas o acústicas, procurando emplear a la vez varios de estos medios, ya que en la confusión del combate alguno puede pasar inadvertido. Estas señales han de ser pocas, referentes a las acciones más probables a ejecutar, de forma que tengan la menor probabilidad de error posible.

Acción nocturna

El ninja tiene que darse cuenta de que la noche no es el único momento en que hay condiciones de viabilidad reducida. De ahí pueden darse condiciones análogas, debidas a fenómenos meteorológicos (lluvia, nieve o niebla), que además traen consigo efectos secundarios que agravan las condiciones tácticas (hielo, barro, etc.), o fenómenos artificiales como el arsenal TONKI, Los

METSUBUSHI o petardos TORINOKO posiblemente utilizados por el enemigo. Por otro lado la ceguera provocada por los polvos cegadores METSUBUSHI o por los petardos de humo TORINOKO podrá durar varios minutos de día e incluso horas por la noche, siendo este otro fenómeno a tener en cuenta.

Dadas las peculiaridades del mismo, los procedimientos habrá que adaptarlos a ellas, lo primero será un duro y especifico entrenamiento diurno; solo entonces se podrá afrontar a este tipo de tarea, aunque algunos aspectos sean comunes a ambos y otros especialmente se pueden simultanear, cada *ninja* en función de su especialidad táctica, deberá insistir en el tipo de acciones en que posiblemente seria empleada.

Las principales dificultades ante la ejecución de una acción nocturna son: el mantenimiento de enlace, el mando y la orientación. Todos los reconocimientos, entrenamientos y planes detallados que proceden de una acción nocturna están dirigidos a vencer estas dificultades o por lo menos a reducir al mínimo sus condiciones adversas.

Toda *acción nocturna* para que termine con éxito debe estar preparada al detalle y ejecutada de acuerdo al plan.

El NINJA para estar adecuadamente preparado para afrontar una misión nocturna debe:

- Conocer los efectos de la oscuridad y la forma de sobreponerse a ella.

- Conocer los procedimientos tácticos aplicables al combate de las pequeñas unidades de noche.

- Afrontar el desarrollo de los entrenamientos.

- Ciertamente muchos adelantos técnicos en el campo de las acciones sin visibilidad no están ni estarán a disposición del *ninja*, pero por otra parte, esta falta de material técnico moderno pone en ventaja al ninja sobre el guerrero moderno, ya que los sistemas *ninja* tradicionales no se pueden estropear o neutralizar por el enemigo como las maquinas modernas.

-Adiestramiento *ninja* nocturno es principalmente: ENTRENAMIENTO, HABITO Y VOLUNTAD. Por ello el ninja ha de ser consiente siempre de:

- La gravedad de la amenaza que impone un enemigo preparado y dotado para este tipo de situaciones.

- Las ventajas que ofrece la noche, con o sin ayudas.

- Por consiguiente seria muy importante realizar paralelamente a los entrenamientos diurnos, otros técnicos y prácticos nocturnos, intentando que no quedara solo en entrenamientos esporádicos.

- La necesidad de una preparación para su RYU y para ellos mismos explotando las posibilidades que ofrece la noche.

FORMAS DE VER Y OIR POR LA NOCHE

Comúnmente, por la noche entendemos periodo de tiempo durante el cual el sol permanece oculto bajo el horizonte, pero como este periodo no se produce bruscamente, incluye una amplia gama de condiciones diversas de visibilidad que abarca desde el claro oscuro del crepúsculo a la oscuridad total.

En efecto, el grado de oscuridad provocado por la desaparición del sol tras el horizonte puede ser extremadamente variable; para cerciorarnos de ello basta con tener en cuenta, entre otros, los siguientes factores condicionantes:

FACTORES RELACIONADOS CON EL TERRENO (SHINOBI CHI MON)

Configuración Topográfica (Llano, ondulado).

Tipo de suelo (Arcilloso, arenoso, pedregoso).

Vegetación que se encuentra (Nevado, seco, escarchado, removido, etc).

La enorme variedad de las combinaciones que pueden llegar a tener lugar, en función de la concurrencia de algunos de los factores simples condicionantes anteriormente enumerados, los da la idea de los distintos grados de visibilidad susceptibles de producirse durante la noche, tanto en el tiempo como el espacio.

Para poder definir de manera concreta un determinado grado de oscuridad es necesario establecer una norma única y general, que valla más allá de ambiguos conceptos tales como: Noche clara, sombría, cerrada, etc.

FACTORES METEOROLOGICOS (SHINOBI TENMON JUTSU)

Estación del año Luminosidadpre y post-solar Faces de la luna

Posición de las estrellas.

Nubosidad (Cantidad y tipos de nubes).

Transparencia de la atmosfera (Calima, polvo y humo).

Niebla, brumas, lluvia, nieve, etc.

LA VISIBILIDAD

Según la definición clásica, la visibilidad se define como "posibilidad de ver a cierta distancia". Esta definición resalta en las siguientes observaciones:

La noción de visión es esencialmente objetiva en relación al observador (Entrenamiento, nivel social, aptitudes fisiológicas) y las condiciones de observación: Transparencia o capacidad atmosférica en función de las impurezas en suspensión en el aire, partículas sólidas (Polvo, nieve) o liquidas (niebla, lluvia).

El campo *Ninja* sobre todo, la observación tiene esencialmente por fin revelar los objetivos, la noción del objeto observado toma una importancia determinada. Para que un objeto sea observado debe emitir o reflejar una cierta cantidad de luz. Su magnitud, color, su textura, su actitud (Inmovilidad o movimiento), su contraste con el fondo que le rodea interviene en la visibilidad de un objeto.

Así, la definición en términos más satisfactoria de la distancia de visibilidad sería:

- **LA DISTANCIA A LA CUAL UN "OBSERVADOR MEDIO" RECONOCE UN OBJETO DETERMINADO.**

DISTANCIAS DE VISIBILIDAD

Las distancias a las que se puede percibir un objeto depende de:

- Los niveles de visibilidad definidos anteriormente.

- los contrates y reflejos:

SEGÚN LA NATURALEZA DEL FONDO: En contraste de un mismo objeto será diferente según se destaque sobre el cielo, un fondo de hierbas, ramas o un terreno de labor.

SEGÚN LA NATURALEZA DEL OBJETO: Se percibirá más o menos fácilmente según su brillo.

Toda esta serie de factores, causaron un control de la noche y de las tácticas que encumbraron al *ninja,* que motivaron tantos éxitos en sus misiones. Fue tanta su fama que los gobernantes viendo su poder y su eficacia los usaron para sus afanes de conquista y espionaje.

Principios de luz y sombra

Como cualquier objeto opaco absorbe luz, produce una sombra en el espacio detrás de él. Si la fuente de luz es un punto, una superficie opaca corta toda la luz que la golpea, produciendo una sombra de densidad uniforme. Un ejemplo es el lanzamiento de sombras de manos en una pared.

Si la fuente de luz es más grande que un punto, la sombra varía en intensidad, creando la umbra y la penumbra. La primera es la parte de la cual todos los rayos de luz están ocultos, mientras que la penumbra es la parte más clara, no completamente oculta para el observador.

Focos, antorchas de mano, etc., son puntos de luz. La última de las dos sombras es la más frecuente. Así, en Ninjitsu, nos esforzamos por permanecer en la sombra más profunda, la umbra, ya que esto ofrece la mejor ocultación.

La regla de **Kagashi-no-jitsu** establece que el ojo ve el movimiento primero, la silueta segundo y el color tercero. La adaptación oscura significa permitir que los ojos se acostumbren a los niveles bajos de luz. Se requieren aproximadamente treinta minutos para que las células de la varilla del ojo produzcan suficiente púrpura visual para que el ojo pueda distinguir los objetos en luz tenue. La visión descentrada es una técnica para enfocar la atención en un objeto sin mirarlo directamente. Cuando un objeto se mira directamente, la imagen se forma en la región cónica del ojo. Esta zona no es sensible por la noche. Cuando el ojo mira de cinco a diez grados arriba, abajo, derecha o izquierda del objeto, la imagen cae sobre las celdas de la barra, haciéndola visible con poca luz.

El escaneo es un método para usar esta visión descentrada para observar un objeto o área. Durante la observación nocturna, la púrpura visual de las células de la varilla se aclara en cinco a diez segundos y la imagen se desvanece. A medida que esto ocurre, debe cambiar los ojos ligeramente para que se utilicen células de varilla nuevas.

Mueva los ojos en intervalos cortos e irregulares sobre el objeto, pero no lo mire directamente.

Haga una pausa de unos segundos en cada punto de observación porque sus ojos normalmente se usan donde hay suficiente luz para crear contornos nítidos y colores brillantes. En la oscuridad, los objetos son débiles, no tienen un contorno distintivo y poco o ningún color. Para moverse en la oscuridad, debes creer lo que ves. Sólo la práctica puede lograr esto.

Por la noche, si se puede ver al enemigo, mantenga el fuego (luz) entre usted y el enemigo.

Recuerde, el enemigo está mirando desde y el área de luz (en la que sus pupilas se han contraído) hacia un área de oscuridad, donde no hay suficiente luz para mostrar una imagen en la región del cono de la retina. A la luz del día, mantenga el fuego y la puerta a su derecha, y mantenga el lado izquierdo despejado.

Moverse en las sombras requiere que se seleccione un camino de un lugar de ocultación a otro, que cruce las áreas expuestas de manera rápida y silenciosa. Quedarse en la oscuridad requiere mucha paciencia y una respiración controlada. El mejor lugar dentro de una habitación es la esquina más cercana detrás de la puerta. Selecciona una sombra para usar y avanza silenciosamente hacia ella. Asume una postura que se ajuste a la forma de la sombra y permanece dentro de ella. Practica la respiración superficial.

Con niebla

La niebla es imposible de prever; puede aparecer en cualquier momento (sobretodo en montaña) y paralizarnos durante varios días, si no dispones de brújula y plano (y altímetro, en montaña) conviene hacer un alto y esperar a que pase la niebla.

En la niebla se puede ver donde se pisa, pero nada más. Es en cierta forma lo contrario de la noche, en la que no vemos dónde se pisa, pero si distinguimos las siluetas.

Si la situación táctica obliga a no estacionar a ser posible se constituirá una patrulla de reconocimiento que formada por los mas expertos y al mando de un instructor se adelante para buscar, identificar y ver el itinerario a seguir.

Todo esto obliga a reducir la velocidad en el desplazamiento y a acortar la distancia entre elementos al mínimo posible. Esto último es peligroso en el caso en que la niebla se levante repentinamente y se quede expuesto a la vista y rango de ataque del enemigo.

Franqueamiento de obstáculos

El problema del franqueamiento de obstáculos en las proximidades del enemigo se resuelve por la noche de modo diferente a como se hace de día.

De día se impone la rapidez; tratar de permanecer el menor tiempo posible detenido y expuesto al enemigo.

De noche, en cambio, se pretende pasar el obstáculo de forma inadvertida para el enemigo.

Siempre que sea posible es conveniente dar un pequeño rodeo y evitar el obstáculo. No obstante, hay casos en que forzosamente hay que pasarlo.

La dificultad estriba en localizar exactamente el tipo de obstáculos y su naturaleza. Aquí interviene el tacto para completar los datos obtenidos por la vista.

Es imprescindible ***la rapidez y la coordinación***.

Dependiendo de la cantidad de los miembros del grupo, el franqueamiento de un obstáculo puede realizarse de dos formas diferentes:

Si la unidad es pequeña (como orientación se puede tomarla formada por unos 10 shinobis) se organizan dos grupos y el paso se realiza en dos faces:

- En una primera fase, uno de estos grupos cruza el obstáculo mientras el resto esta preparado para protegerlos.
- En una segunda fase, el grupo que salvó el obstáculo apoya el cruce del segundo grupo.
- Si se cruza por parejas no hacerlo juntos, sino separados, para que un ataque o emboscada no afecte a los dos.

Si la unidad es mayor que la citada anteriormente, la forma de franquear puede ser la siguiente:

Para pasar por un punto peligroso o un punto de paso obligado (puente, claro de un bosque) parar antes la unidad. Colocar algunas armas para que apoyen, si se descubre el enemigo, el paso de este punto por la vanguardia. Una vez que la vanguardia ha tomado posiciones al otro lado del citado punto y ha hecho una señal convenida, el grueso puede pasar en uno o varios grupos protegidos por la vanguardia y retaguardia. Finalmente y a otra señal convenida, la retaguardia cruza el punto u obstáculo.

Atravesar una alambrada

Antes de atravesarla hay que observar desde un punto tal que destaque sobre el cielo la alambrada para poderla ver bien.

Busca después las trampas que pudiera haber:

- Hilos tendidos de forma irregular.
- Objetos metálicos colgados de los alambres para producir ruido, etc.

Se puede pasar:

1) Por Debajo: Aprovechando algún accidente del terreno:

- De espaldas: deslizándose boca arriba, levantando y sujetando con las manos y la planta de zapatillas o tabis los alambres bajos.
- Colocar el arma sobre el pecho o entre el brazo y el costado.
- Boca a bajo: pasando a gatas, entre los alambres bajos y altos, llevando el arma en una mano.

2) Por Encima: este procedimiento no se emplea nada más que cuando el enemigo se ha dado ya cuenta del intento y no es necesario conservar el silencio. Antes de pasar se colocan sobre los alambre mantas, capotes, escalas, tablas, planchas etc.

Pasos de muros, empalizadas, cortados:

- Si no hay ninguna brecha por donde deslizarse, es preciso escalarlos sin ruido alguno.
- Una vez arriba, debe tenerse cuidado de no levantarse ni quedarse quieto, pues la silueta destaca sobre el cielo.
- A ser posible, vigilar durante algún tiempo para intentar comprobar la no existencia del enemigo en la proximidad.
- Descender suavemente al lado opuesto, sirviéndose, en caso necesario, de cuerdas y escalas etc.
- No se debe saltar, el salto produce mucho ruido y es un ruido humano.

Artimañas para escapar

Las artimañas que el ninja recurría para huir estaban estrechamente relacionadas con las que empleaba para hacerse "invisible". En gran ´parte, la diferencia entre ellas radicaba en el hecho de que una vez que descubrían al ninja, había una gran posibilidad que tuviese que abandonar su misión, por lo menos temporalmente y tratar de huir si quería evitar que lo capturaran. Estaba entrenado para aprovechar la más mínima ayuda de la naturaleza.

A medida que el enemigo se aproximaba o cuando de hecho lo rodeaba, el ninja encontraba que le eran muy útiles los efectos momentáneos de los fenómenos naturales. Por ejemplo, cuando la luna se ocultaba detrás de las nubes o cuando una ráfaga de viento soplaba en dirección de los rostros enemigos, el ninja encontraba oportuno "desaparecer", o confundir todavía más al enemigo.

Eran seis las categorías de artimañas que dificultaban mas su captura: (1) arbóreas (2) Fuego, llamas y humo (3) Acuáticas (4) Metálicas (5) Objetos en la tierra (6) Formas vivientes.

1)- Cuando era necesario emprender la huida, el Shinobi recurría a las artimañas arbóreas, simplemente corriendo a algún denso follaje de arboles o arbustos, entre los cuales se desvanecía en forma impredecible, como la hacen los animales, a fin de presentar un blanco escurridizo. A salvo gracias al amparo y la protección que le ofrecía un bosquecillo de bambúes, los estrechos senderos dificultaban la persecución de grandes hordas de guerreros que seguían al Shinobi y por lo común era imposible que entraran en acción las armas de largo alcance. Una vez que se encontraba en el bosquecillo de bambúes, el método del ninja para caminar de lado le permitía avanzar a gran velocidad entre ese laberinto, mientras que su enemigo se veía desesperadamente atacado el la maraña de los matorrales.

2)- Uno de los trucos favoritos del ninja al huir, era aprovechar las distracciones ocasionadas por la luz, el humo y las llamas de mezclas inflamables, así como los efectos producidos por el ruido de una explosión. Una bocanada de humo, un destello de luz causado por una bomba explosiva arrojada en dirección al enemigo, por lo común sembraban el pánico y la confusión suficiente para facilitar la fuga.

3)- Las artimañas acuáticas implicaban una zambullida en el agua, permaneciendo sentado en el fondo durante prolongado periodos de tiempo, respirando a través de un tuvo del esnórkel; o bien el ninja flotaba justamente debajo de la superficie de las lodosas aguas, aferrado a un banco de algas o algunos troncos flotantes o cualquier otro tipo de desperdicios, hasta llegar a un sitio seguro; aún el fino olfato

de los sabuesos enviados para rastrear la pista de Shinobi era inútil gracias a esa artimaña.

4)- El metal que hacia resonar algún compañero ninja ubicado en un sector opuesto al de la ruta de escape de su compañero, bastaba para distraer al enemigo el tiempo suficiente para concederle al ninja la oportunidad de alejarse.

5)- La arena que se encontraba en el suelo, arrojada a los ojos del enemigo o las grandes rocas lanzadas ladera abajo entorpecían la capacidad del adversario para continuar la persecución del Shinobi.

Algunos trucos conocidos como los favoritos de Shinobi incluían:

A)- Cuando el adversario se aproximaba, el Shinobi podía saltar a un árbol bajo el cual se apostaba cuidadosamente una vez que lo habían descubierto; Ese árbol estaba equipado con cables de lianas o cuerdas que conducían a algún sitio inaccesible mas allá del vecindario inmediato del árbol; el Shinobi saltaba esa distancia con suma rapidez, colgándose de las lianas o empleando su equipo de poleas. Con esa ventaja inicial, el ninja fácilmente podía tomarles la delantera a sus adversarios.

B)- Un Shinobi podía hacer brillar una luz directamente a los ojos de un solo enemigo que caía repentinamente sobre él; mientras el enemigo reaccionaba al deslumbrante fulgor, el ninja se alejaba en medio de la noche. También era muy útil una fogata de distracción, encendida del lado opuesto de la ruta por donde el Shinobi planeaba escapar, pues despistaba a su perseguidor, se sabía de algunos casos en los que el Shinobi aprovechaba de la mente supersticiosa de su enemigo. Se cubría con una horrenda mascara de "**tengu**" tallada que simulaba ser un espíritu maligno muy conocido y a través de un tubo escupía fuego para asustar y aterrorizar al enemigo.

C)- A menudo el ninja simplemente arrojaba ciertos objetos, como una pesada piedra, hacia una superficie del agua, mientras permanecía oculto; el enemigo

podía creer que el ninja se había zambullido en el agua para ocultarse y por consiguiente, se dedicaba a buscarlo en la zona del agua. Entonces el ninja avanzaba haca la seguridad de la tierra firme.

D)- Cuando huía de los habitantes de los poblados en particular, se sabia que el ninja arrojaba una gran cantidad de monedas de metal a sus perseguidores, quizás lo hacia para lastimarlos, pero también para distraerlos. Mientras los aldeanos luchaban por el dinero, se mostraban menos dispuestos a ser victimas de esa artimaña. En tales casos, el Shinobi arrojaba sus pequeñas cuchillas o los tetsubushis para lastimar los pies de sus perseguidores.

E)- El ninja podía ocultarse como una zorra en agujeros prefabricados cavados en la tierra, cubriéndose con tierra o con cualquier otro material, de manera que únicamente sobresalía su nariz; o bien se sepultaba en lo más profundo de la tierra, usando él tubo de snórkel para respirar.

F)- El Shinobi estaba entrenado para "renunciar a su aspecto de ser humano" y convertirse en parte de algún objeto que estuviese en el suelo. Por ejemplo, **podía imitar una piedra** o una estatua budista de metal a una linterna de piedra que adornaba un jardín o enroscándose como una pelota, podía "convertirse" en una roca del paisaje; a menudo adoptaba la posición de un espantapájaros en los sembrados y tan diestro era en esta artimaña, que se decía que los agricultores con frecuencia le colgaban sus prendas de vestir mientras se dedicaban a sus labores. Se confundía con los objetos aferrándose a ellos con el rostro pegado, controlando la respiración y restringiendo todo movimiento para volverse Conspicuo. El ninja también era hábil en el lanzamiento de piedras o trozos de madera a cierta dirección, a fin de crear una distracción y después huir en dirección opuesta.

Tranformarse en una piedra o una roca

G)- El ninja entrenaba monos, perros, serpientes, saurios, cuervos y ratas para correr hacia las concentraciones de personas y servir como distracción, pero en ciertos casos, los animales estaban entrenados para luchar contra el enemigo y retrasarlos mientras el Shinobi huía. Cuando huía apresurado, podía ir a parar en medio de una multitud de habitantes de algún pueblo y entonces, mediante uncambio muy rápido se disfrazaba para confundirse entre la multitud.

Materia FFEE (solo un pequeño extracto) Paintball

MOVIMIENTO NOCTURNO

Pese a las enormes mejoras habidas en los equipos de combate nocturno, la oscuridad todavía proporciona una protección considerable contra el tiro preciso, así como una mayor facilidad para conseguir la sorpresa. Pero las operaciones nocturnas son mucho más difíciles de ejecutar correctamente y, en consecuencia, requieren una, práctica mucho mayor. Todas las ofensivas principales lanzadas por las fuerzas terrestres británicas durante la guerra de las Malvinas tuvieron lugar por la noche. Y ello a pesar de que los argentinos contaban con unos equipos de visión nocturna altamente sofisticados y habían tenido tiempo de rodearse de amplios campos de minas.

A la hora de moverse de noche deben tenerse en cuenta varias condiciones:

1- Llevar a cabo detallados ensayos de la forma en que se reaccionará ante situaciones como la de encontrarse con el enemigo, pasar a través de un obstáculo, ser sorprendidos por bengalas, caer en una emboscada y atacar el objetivo en sí.

2- Todas las órdenes y mensajes han de pasarse en susurros.

3- Debe prepararse un sencillo sistema de señales, como chasquear los dedos o dar un golpe en el cargador del fusil, para alertar rápidamente a los compañeros.

4- En la medida de lo posible, evítese cruzar por espacios abiertos, brechas en la vegetación y por caminos o carreteras, pero cuando no haya más remedio se hará procurando no destacarse contra el horizonte.

5- La dirección de marcha debe comprobarse a intervalos regulares: por supuesto, la "navegación" se hará mediante la brújula, pero sería conveniente detenerse de cuando en cuando para constatar la situación mediante la identificación de puntos de referencia y de la luna y las estrellas.

6- Es obligado detenerse de tanto en tanto a observar y escuchar. Si se permanece quieto y agachado, se poseerá una enorme ventaja sobre cualquiera que camine y se recorte contra el horizonte.

7- Antes de empezar a marchar después de una parada, cada hombre debe asegurarse de que el que le sigue está también en pie y caminando. No es raro que en las pandas alguien se quede dormido, y si ello pasase inadvertido podría quedar perdido y aislado en tierra de nadie.

Asimismo, debe tenerse un conocimiento básico de las posibilidades y limitaciones de los aparatos de visión nocturna.

La incursión

Una incursión es un ataque sorpresivo contra una instalación o fuerza estacionada enemiga. Las incursiones son llevadas a cavo con objeto de:

a- Destruir o dañar equipo, abastecimiento, instalaciones enemigas o bajo su control, tales como puestos de mando, instalaciones de transiciones, centros de abastecimientos, etc.

B- Capturar equipo, abastecimiento o personal clave. C- Causar bajas entre las

fuerzas enemigas.

D- El efectivo necesario para ejecutar una incursión depende de la misión, naturaleza y localización del objetivo, así como de la situación enemiga.

Principios de la incursión

A- Las operaciones de incursión se planean de manera de aprovechar al máximo la sorpresa. Poco sigilo o impaciencia o falta de una adecuada preparación para el ataque pondrán la misión en peligro.

B- Un plan simple, ensayado previamente y ejecutado enérgicamente, ofrece la mejor oportunidad de éxito.

Patrullas

A fin de obtener información sobre el enemigo (dispositivo, fuerza, composición etc). O bien destruirlo u hostigarlo, se debe desarrollar un eficaz sistema de patrullas.

- Cualquier infiltración enemiga es una amenaza, es por esta razón que se deben destacar patrullas tanto de día como de noche, para proporcionar seguridad y evitar ataques por sorpresa.

- Por medio del empleo intenso de las patrullas, se puede mantener el dominio de un área, reteniendo la iniciativa, lo que ofrece la libertad de acción y seguridad.

Factores fundamentales para un buen patrullaje:

A- Planeo detallado.

B- Reconocimiento exhaustivo. C- Seguridad periférica.

Normas del Patrullaje.

A- Se deben utilizar diferentes rutas de acceso y retirada.

B- El personal debe de contar con una excelente condición física, para evitar retrasos. C-

Detenerse constantemente para escuchar y buscar actividad enemiga.

D- Familiarizarse con el paisaje, sonidos y olores del terreno.

Todas las patrullas deberán contar con el siguiente equipo:

A- Lápiz y libreta.

B- Brújula.

C- Reloj.

D- Binoculares.

D- Alicate pinza para cortar alambre.

E- Hacer un croquis del lugar a recorrer.

F- Celular C/ manos libres para no hacer ruidos.

G- Cámara fotográfica digital.

H- Machete.

I- Botiquín.

J- Linterna de frente (rojo- blanco).

K- Silbato o pito por si alguien se pierde de noche.

L- Si se cuenta con los medios contar con un visor nocturno.

Tipos de patrullas

Para este objetivo solo nombraremos dos existen mas, pero no es el objetivo del gotonpo.

- Patrullas de reconocimiento
- Patrullas de combate

Patrullas de reconocimiento

Patrullas de reconocimiento se denomina a un grupo de combatientes de número variable. Destacados por una unidad para que cumpla misiones de reconocimiento.

Importancia de la información.

Los mandos superiores necesitan de información veraz y oportuna sobre el enemigo y el terreno, Para tomar las decisiones tácticas correctas, Para obtener estas informaciones, el medio más idóneo es la patrulla de reconocimiento.

Misiones de la Patrulla de reconocimiento.

Las misiones de una patrulla de reconocimiento, son dadas por las preguntas que los superiores hacen acerca del enemigo y del terreno.

Por ejemplo, son preguntas acerca del enemigo, Las siguientes:

- ¿En donde se encuentra localizado?
- ¿Cómo se encuentra equipado?
- ¿Qué actividad realiza?

Son preguntas acerca del terreno, las siguientes:

- ¿Qué profundidad tienen los cursos de agua?
- ¿Que ancho?
- ¿Se encuentran puentes, hay caminos en el área, algún obstáculo?

A cada una de estas preguntas corresponderá, por tanto una misión para la patrulla de reconocimiento y sus respuestas veraces y oportunas constituirán una misión exitosa.

A)- **Reconocimiento y vigilancia de punto.**

Cuando se requiere información de un lugar especifico, pequeño, se denomina conocimiento de punto. Las patrullas obtienen la información deseada ya sea realizando un reconocimiento o ya sea manteniendo vigilancia sobre el objetivo.

- La patrulla se define y se protege en un lugar cercano al objetivo. Generalmente en el punto de reorganización cerca del objetivo.
- El elemento de reconocimiento: Reconoce el objetivo, utilizando en el mejor método de acuerdo al terreno, a la disposición del objetivo y a los requisitos de la misión.

B)- **Reconocimiento y vigilancia del área.**

Cuando el sector es más amplio o contiene varios puntos, se denomina área. La patrulla cumple la misión mediante el reconocimiento total del área, su vigilancia o mediante el reconocimiento de puntos específicos dentro de esa área.

- Una vez que los grupos de reconocimiento están en sus posiciones se desplazan hacia los lugares que les permiten realizar el reconocimiento de los diferentes puntos.

C)- **Reconocimiento y vigilancia de rutas.**

Es cuando se requiere información de una ruta o vías de aproximación hacia un objetivo.

- La patrulla analiza las mejores vías de avance que sean transitables tanto de día y en la noche, que permitan avanzar de manera segura y en un menor tiempo.

El reconocimiento de ruta se emplea cuando:

- Se desean informes generales sobre el enemigo y el terreno.
- Se conoce la localización de enemigo.
- Hay urgencia de tiempo.

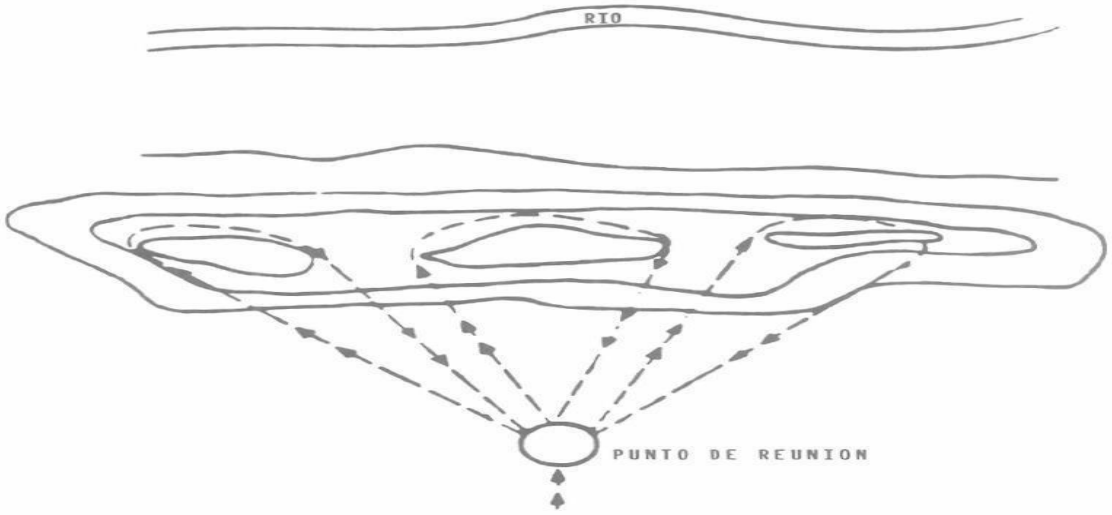
D)- **Organización de la patrulla de reconocimiento.**

Tamaño

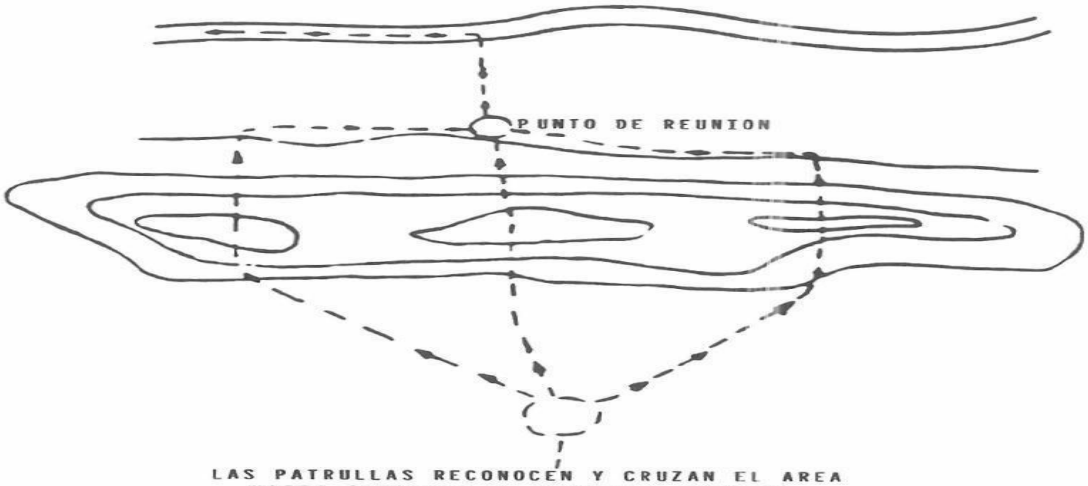
- El tamaño mínimo de una patrulla de reconocimiento es de dos hombres, no existe una determinación sobre el tamaño máximo.

- Considere el número de personas adecuado para el reconocimiento, sea flexible, **recuerde que un reconocimiento es ver sin ser visto**.

Cualquier tipo de patrulla trata de alcanzar el objetivo, sin que sea previamente descubierta, Mas aun, si se trata de una patrulla de reconocimiento, cuya misión es obtener datos fidedignos sobre el enemigo y el terreno, que al ser descubiertos perderían su valor.



LAS PATRULLAS RECONOCEN UNA O VARIAS AREAS A LA VEZ, REGRESANDO AL PUNTO INICIAL.



LAS PATRULLAS RECONOCEN Y CRUZAN EL AREA HASTA ALCANZAR UN PUNTO DE REUNION.

Patrullas de combate

Patrullas de combate se denomina a un grupo de combatientes de número variable, destacados por una unidad, para que cumplan misiones de combate.

Propósito

Las patrullas combate son destacadas por una unidad, para que ayuden en el cumplimiento de la misión general, como:

- Daños que puedan causar al enemigo en instalaciones, puestos de mando, áreas logísticas etc.
- Hostigando al enemigo.
- Capturar enemigos.

Misiones.

Las patrullas de combate desempeñan una variedad de misiones, pero en este propósito nombraremos solo dos, de acuerdo a la misión que deben cumplir.

Patrulla de incursión

Son aquellas que tienen como misión, atacar sorpresivamente posiciones enemigas, con el objetivos de destruir o sabotear instalaciones enemigas, capturar personal y/o equipo enemigo, liberar a prisioneros de guerra amigos.

Estas misiones se las puede realizar también utilizando las técnicas de caracterización confundiéndose con el enemigo, con la población así se lograría la sorpresa.

Patrulla de combate, para alcanzar cualquiera de estos propósitos:

- Destruir la posición o instalación enemigas.
- Liberar personal capturado por el enemigo.
- Sabotear instalaciones y armamento.
- Reclutar adeptos y ganarse a la población etc.

Patrullas de emboscadas

Son aquellas cuya misión, es realizar emboscadas contra las fuerzas del enemigo para hostigarlo, retrasarlo o destruirlo.

En las patrullas, se debe tomar como norma el empleo de elementos tales como "Puntero"(Hombre Punta) y responsable de la orientación (operador de brújula).

"Puntero"(Hombre Punta)

- El hombre punta, guía a la patrulla, selecciona los puntos, marca el alto en puntos críticos y detecta cualquier movimiento o acción que ponga en peligro a la patrulla.
- El hombre punta, de la retaguardia, proporciona seguridad, para que los últimos hombres de la patrulla borren las huellas.
- Así mismo deberá hacer un uso intensivo de ademanes o señales con la mano o brazos. (En la noche alumbrado por linterna en rojo).
- El hombre punta, deberá sondear el terreno con una vara para ver si hay trampas de alerta temprana.

Factores que influyen en el éxito de una incursión.

- Sorpresa
- Potencia de fuego
- Acción violenta
- Buena caracterización.

Responsable de la orientación (operador de la brújula).

Todo elemento de la patrulla, debe ser diestro en orientación, ya sea mediante el manejo de la brújula o el sistema de posicionamiento global (GPS). En este caso el responsable de la orientación (operador-brújula) debe recordar lo siguiente:

Este elemento debe tener presente que la orientación, además de brújula o GPD también son importante otros medios tales como:

a)- Cartas topográficas.

B)- Información de personas de la región.

C)- Información de otras patrullas.

D)- La posición del sol, la luna y otros.

E)- La dirección en cualquier tipo de terreno y condiciones meteorológicas.

Cuando el enemigo se encuentra menos preparado para recibir un ataque, especialmente durante los periodos de visibilidad reducida, tales como: en la oscuridad, cuando llueve con neblina o nieve.

Base de patrulla

Una base de patrulla es una posición seleccionada del terreno que se emplea para que la patrulla haga un alto después de un prolongado periodo de operaciones. El líder de la patrulla selecciona ocupa y organiza un área cuya localización le proporcione seguridad activa y pasiva contra la detección adversaria.

El establecimiento de una base patrulla esta considerada normalmente dentro de una operación de patrullaje, aunque también se puede establecer en forma imprevista. El tiempo que debe ocuparse una base de patrullas, depende del secreto que demanda la operación. En la mayoría de los casos no debe exceder de 24 horas y no deben volverse a utilizar.

- La base de patrulla se establece normalmente para realizar las siguientes actividades:

- Detener el movimiento para evitar la detección.

- Ocultar a la patrulla durante un detallado y prolongado reconocimiento del área objetivo.

- La necesidad de preparar alimentos, mantener el armamento y equipo, descansar después de una larga jornada.

En todo plan para establecer una base de patrulla se considera lo siguiente:

- Ubicación alterna, esta se usa si la posición inicial resulta inadecuado o si la patrulla necesita evacuar de la posición inicial prematuramente.

- Punto de enlace. Se usa si la patrulla abandona la base por ex filtración en pequeños grupos.

Una base de patrullas debe reunir las siguientes características:

- Contar con densa vegetación.

- Estar lejos de población.

- Estar próximas a fuentes de agua.

Una vez ocupada la base de patrulla, se deben observar las siguientes medidas:

- Plan de alerta y de defensa.

- Cumplimiento de las normas de camuflaje, ruido y luz.

La emboscada

La emboscada es una ataque sorpresivo contra fuerzas enemigas o sobre un enemigo en movimiento o detenido momentáneamente, en el cual el atacante fija el lugar y el emboscado la hora. Con algunas de las siguientes finalidades:

Consideraciones básicas.

- Aniquilar al enemigo.
- Debilitar la moral del enemigo.
- La seguridad y el secreto son fundamentales.
- Una fuerza pequeña puede destruir a otra de mayor magnitud.
- Se requiere camuflaje
- Requiere de ensayos de la operación.

Objetivos:

A)- Canalizar los movimientos del enemigo

B)- Destruir o capturar: equipos, documentos, abastecimientos y personal clave.

Lugares propicios:

a)- Pasos obligados.

B)- Cruces de cursos de agua o intersecciones de caminos. C)-

Pequeñas áreas descubiertas.

Condiciones del éxito para una emboscada.

A)- Elecciones del terreno. El terreno seleccionado para la ejecución de una emboscada deberá proveer:

- Campos de tiro favorable.
- Lugares para la ocupación y preparación de las posiciones encubiertas.
- Caminos de repliegues encubiertos para posibilitar la ruptura del contacto y evitar la persecución.

- Deberá evitar la selección de lugares ideales para emboscadas, pues estos serán explorados detalladamente por el enemigo, lo que dificultara la obtención de la sorpresa.

Sorpresa:

Su obtención será fundamental para evitar que un enemigo alertado pueda reaccionar instantáneamente y ejecutar una exitosa contra-emboscada.

Contribuirán a la obtención de la sorpresa, entre otros, los siguientes factores:

A)- Adecuada selección del lugar.

B)- Disciplina de luz y sombra y ruidos.

C)- Enmascaramiento o camuflaje.

D)- Plan detallado y previamente ensayado.

Emboscadas planeadas.

Una emboscada es planeada cuando es llevada a cabo en contra de un enemigo que se desplaza y del cual se conoce su ruta a utilizar, efectivos, organización, armamento y equipo que posee.

Emboscada de punto.

La emboscada de punto es aquella en la que las tropas se colocan sobre un lugar determinado de una ruta que se prevé utilizara el enemigo.

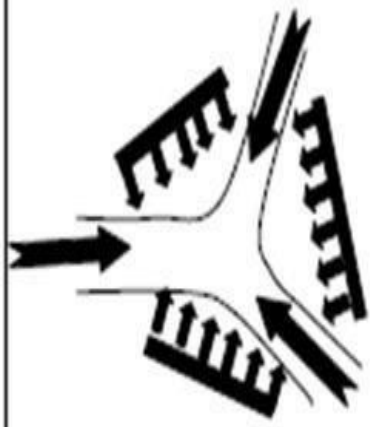
Emboscada de área.

Es una serie de emboscadas de punto que se efectúan sobre una misma zona de acción, seleccionando un punto específico como la zona central de destrucción, la cual debe contar con varias rutas de acceso y retirada en las que se establecerán emboscadas.

Consideraciones

- Se utilizan para restringir o evitar el movimiento del enemigo en ciertas áreas.
- Se causa un gran número de bajas al enemigo.
- Requiere de tropas bien adiestradas.
- Empleo adecuado del sigilo.

Técnicas de emboscadas

TECNICA	GRAFICO	DESCRIPCION
Lineal		Se ubica sobre un lado de la dirección de marcha del enemigo. Es la técnica clásica de esta maniobra; se complementa con grupos de contención ubicados en direcciones de escape del enemigo.
Triangular		Coloca tres grupos; dos en ángulo al lado y lado de la vía y uno en forma perpendicular a esta. Da seguridad perimétrica a la emboscada y un gran poder de fuego sobre el área. Se emplea normalmente, cuando se conoce la dirección de marcha del enemigo.
Tipo escuadra		Ubica uno o dos grupos paralelos a la vía y un tercer grupo en forma perpendicular, cualquiera de los primeros puede ser el de asalto con gran poder de fuego en la dirección de marcha del enemigo, el otro grupo es de apoyo y el tercero se constituye en el grupo de cierre y contención.

La contraemboscada

En cualquier tipo de operación, existe la posibilidad de ser emboscado por una fuerza enemiga. Cuando las tropas se desplazan en terreno propicio para realizar emboscadas, el personal integrante de la unidad que se desplaza deberá estar alerta en todo momento para evitar o hacer frente a este tipo de amenazas mediante contraemboscadas.

La mejor táctica contra una emboscada es evitarla, aplicando las siguientes medidas: A

Reducir al mínimo los movimientos rutinarios.

B Evitar el uso de carreteras, caminos y senderos.

C Estudiar cartas, mapas, fotografías e informes para evitar los posibles puntos de emboscadas.

D Obtención de información del enemigo.

La contraemboscada, es la reacción inmediata y violenta contra una fuerza que embosca.

El éxito en la reacción a una emboscada, depende de una acción rápida, organizada y decisiva de la fuerza que es emboscada, empleando los procedimientos y técnicas de contraemboscadas también llamadas técnicas de acción inmediata, siendo por tanto de importancia vital que las tropas participantes estén adiestradas en estas técnicas.

Tipos de contraemboscadas

Contraemboscada cercana: dentro del alcance de la granada de mano.

Al quedar una unidad dentro de la zona de destrucción de una emboscada, el personal adopta inmediatamente adopta la posición de tendido, lanzando granadas de mano defensivas y fumígenas y todo el fuego disponible contra la posición enemiga, a fin de sorprenderlo y obligarlo a suspender el fuego y buscar protección.

Contraemboscada lejana: fuera del alcance de la granada de mano.

A Al sentir el fuego enemigo dentro de la zona de destrucción, inmediatamente la unidad adopta la posición de tendido y buscara proporcionarse el mejor encubrimiento contestando el fuego sobre el dispositivo enemigo.

E personal que este fuera de la zona de destrucción, abrirá fuego contra el enemigo y tratara de envolverlo y destruirlo.

La Infiltración y Ex-filtración

La infiltración

La infiltración táctica es una técnica de movimiento que consiste en llevar a cabo la penetración cautelosa de pequeños y potentes núcleos sobre terreno enemigo.

El propósito de la infiltración es llevar sigilosamente fuerzas potentes a territorio enemigo para cumplir misiones decisivas futuras, mientras se exponen pequeñas fuerzas; normalmente las fuerzas infiltradas permanecen ocultas y dispersas hasta que se necesite su concentración en el lugar y hora indicados de antemano para llevar a cabo operaciones futuras en terreno bajo control del enemigo.

Algunas de las misiones que pueden llevar a cabo las fuerzas infiltradas son: destruir instalaciones logísticas, medios de comunicación, capturar prisioneros, eliminar personal clave, hostigar al enemigo, obtener información, impedir emboscadas, incursiones y otras acciones.

La técnica de infiltración es comúnmente utilizada por las unidades de fuerzas especiales, mismas que infiltran a sus hombres, durante cierto periodo de tiempo, hasta un área de reunión, en la que se agrupan y organizan para cumplir la misión que tengan encomendada.

Las condiciones mínimas de visibilidad, lluvias, niebla, tiempo brumoso y condiciones meteorológicas adversas en general, facilitan la infiltración.

Normas básicas de la infiltración

La infiltración es difícil, peligrosa y requiere de gran pericia, paciencia y determinación para llevarla a cabo; por tal razón no deben olvidarse las siguientes **normas básicas.**

- Las horas de oscuridad y condiciones meteorológicas adversas, son propicias para llevar a cabo la infiltración.
- El empleo del sigilo, el buen camuflaje y la dispersión, son elementos vitales durante la conducción de la infiltración.
- Resulta conveniente ensayar la forma de infiltrarse en terreno enemigo.
- Se debe tener presente en la infiltración las costumbres y dialectos.

Tipos de infiltración: pueden realizarse por aire, mar y tierra **(TAM)**

- Pero para nuestro propósito solo veremos la realizada por tierra.

Pueden realizarse, con unidades a pie, transportadas en helicópteros, aviones, embarcaciones y muy excepcionalmente con elementos motorizados o mecanizados.

En el desarrollo de operaciones regulares es común que las unidades de primer escalón, infiltren patrullas con la finalidad de obtener información de combate o para realizar incursiones. A diferencia, las infiltraciones para las fuerzas especiales representan una técnica común, pero de mayor alcance.

La infiltración por tierra

Se considera el movimiento que se efectúa una fuerza empleando cualquier medio de transporte terrestre o a pie, utilizando el secreto para introducirse a un área controlada por el enemigo, con la finalidad de evitar la detección, observación y fuego del adversario.

En este tipo de infiltración, la elección de la ruta o rutas deberá observar las siguientes consideraciones:

La infiltración por una ruta:

- Se arriba a la posición de asalto con mayor rapidez.
- Se facilita control del movimiento y la orientación.

La infiltración por múltiples rutas:

- Disminuye la posibilidad de que la fuerza que se infiltra sea detectada.
- La infiltración es más lenta.

Para un mejor control de la infiltración, es necesario establecer **puntos de comprobación** en la ruta o rutas, estos puntos son útiles para: reunirse y reorganizarse si la fuerza es dispersaría y para prepararse antes de llegar al asalto.

Los puntos de comprobación deben reunir las siguientes características:

- Fácil de identificar.
- Tener cubiertas.
- Que faculten el despliegue en todas las direcciones.
- Estar retirados de las probables áreas del enemigo.

Consideraciones para el planeo de la infiltración

En el planeamiento de cualquier tipo de infiltración, Es común tomar en cuenta las siguientes consideraciones:

A- Organización para la infiltración (acorde a los medios disponibles). B-

Determinación al equipo a emplear.

C- Selección de los puntos de partida.

D- Reorganización de las fuerzas para la operación.

E- Así mismo, el planeamiento de estas técnicas debe ser muy detallado.

La Exfiltración

La retirada después de llevar a cabo una infiltración, es una técnica de movimiento denominada exfiltración.

Es conveniente que la exfiltración, sea llevada a cabo durante la noche o en condiciones de reducida visibilidad, para confundir y evitar ser detectado por el enemigo.

En ocasiones si la situación así lo amerita, la exfiltracion se lleva a cabo sin haber cumplido con la misión.

En la exfiltracion deben considerarse rutas alternas.

EVASIÓN Y ESCAPE

EVASIÓN

GENERALIDADES

La posibilidad de quedar aislado en territorio ocupado por el enemigo, e incluso ser capturado por éste, es un riesgo a que está sometido todo militar, cualesquiera que sean sus condiciones de actuación. Este riesgo, indudablemente, se ve incrementado en determinado tipo de Unidades y personal, como pueden ser: Unidades de Operaciones Especiales, paracaidistas, pilotos, agentes con misiones especiales, etc.

A través de la historia militar, las Unidades e individuos que quedaron aislados de sus organizaciones emplearon ciertamente técnicas de evasión y escape para regresar a las líneas propias; sin embargo, estas técnicas no fueron recogidas, estudiadas y aplicadas preceptivamente hasta la Segunda Guerra Mundial. Antes de esa época, los individuos y Unidades la realizaban sin planificación anterior ni organización alguna.

La preparación que hoy día requiere un combatiente, el coste de la misma, el tiempo necesario para conseguirla y el mantenimiento de su moral, obligan a considerar en toda su importancia la posibilidad de conseguir su recuperación en cualquier circunstancia. En el plano personal, todo individuo está moralmente obligado, en todos los casos, a anteponer su misión por encima de su seguridad personal; el deber de evitar la captura y de escapar del enemigo son obligaciones morales de los combatientes.

El hecho de que se hayan capturado en múltiples ocasiones hombres con la posibilidad de haberlo podido evitar, indica con claridad la necesidad de instruir al personal militar acerca de los principios y técnicas de la evasión y escape, para llevarles al convencimiento de que mientras exista un medio de evitar ser capturado o de poderse evadir, no debe aceptarse la rendición.

La instrucción debe proporcionar unos conocimientos a aplicar en cada caso. La formación moral debe obligar a poner aquéllos en práctica, explotando al máximo sus posibilidades. En casos especiales se puede contar con la existencia de una red de evasión que ayude a regresar a territorio propio, amigo o neutral, aunque debe ser el Mando, en sus escalones más elevados, el que decida en qué circunstancias se debe activar dicha red.

Por todo ello, el personal militar que por cualquier razón tenga que actuar en campo enemigo o quede aislado de su propia Unidad, deberá:

- Tratar de evitar la captura.
- Caso de ser capturado, intentar la fuga lo antes pos posible.
- Tratar de alcanzar las líneas propias o las aliadas.

RUTA

Camino e itinerario en un desplazamiento, desde un punto inicial o de partida hasta el punto final o de llegada.

CARACTERIZACION

Son las formas y técnicas empleadas por el personal militar para camuflarse, infiltrarse o desplazarse en un área o blanco especifico, permitiéndole proteger su integridad.

FACHADA

Imagen o aspecto que se brinda a una actividad, oficina, vehículo o persona con el propósito de ocultar su verdadera identidad por razones de seguridad.

HISTORIA FICTICIA

Relato verídico, ficticio o la combinación de los dos, mediante el cual se justifica de manera lógica y coherente una fachada.

EVASIÓN PARA PERSONAL NO UNIFORMADO

Dentro del desarrollo del conflicto armado los grupos narcoterroristas y de delincuencia organizada han incrementado su accionar delictivo mediante el secuestro de miembros de las Fuerzas Militares y la Policía Nacional.

Son objetivo del enemigo especialmente los oficiales y suboficiales que se desplazan por vía terrestre en cumplimiento de actos del servicio o por necesidades personales. Este secuestro tiene como propósito, presionar al gobierno nacional para que se dicte una ley que permita el canje de terroristas que se encuentran detenidos en las cárceles, por militares secuestrados. Es por este motivo que el personal militar debe aplicar cada una de las técnicas para evadir un posible secuestro por parte de las organizaciones terroristas.

TÉCNICAS DE EVASION

a. Identifique en forma permanente las rutas por donde planee efectuar los desplazamientos, y determine aquellas que no nos ofrecen seguridad o que están bajo cierto control por parte de los grupos terroristas, y emplee aquellas que le brinden el máximo de seguridad.

b. Si el desplazamiento lo tiene que efectuar por áreas de gran influencia enemiga coloque en práctica la caracterización, la fachada y la historia ficticia.

c. No porte documentos que permitan al terrorista identificarlo como miembro de la fuerza pública o que cause alguna duda sobre su identidad.

d. Siempre establezca una comunicación muy tranquila y cordial con el personal enemigo; si va acompañado de familiares o amigos prepárelos para que reafirmen la fachada e historia ficticia que se está utilizando.

e. Si emplea teléfonos celulares verifique que ningún número se encuentre escrito con nombres militares, ya que si se lo revisan puede caerse su fachada.

f. Si no se encuentra preparado o no tiene preparada la historia ficticia y la fachada y logra detectar la presencia del enemigo, descienda del vehículo y busque devolverse o esconderse sobre sector boscoso mientras pasa la presencia del enemigo.

g. El desplazamiento con armas llama mucho la atención por parte del enemigo, evite portar armas por estos sectores.

h. Si es detectado o identificado como miembro de la fuerza pública, siempre trate de convencerlos de que es un soldado prestando su servicio militar obligatorio.

i. Mientras efectúe desplazamientos en vehículos de servicio público, recuerde que el personal civil con que usted va puede ser simpatizante del enemigo; por lo tanto, éstos no deben llegar a enterarse de su real identidad; de igual forma siempre muestre mucha tranquilidad y confianza en su fachada.

j. La mejor técnica de evasión cuando no esté uniformado es mezclarse entre la población civil.

FACTORES QUE INFLUYEN EN EL ÉXITO DE LA FACHADA E HISTORIA FICTICIA COMO TÉCNICA DE EVASIÓN.

a. Entre más bajo sea el estrato mostrado en la fachada, más bajo será el interés del enemigo por usted.

b. Asocie su fachada con la celebración de fiestas especiales y épocas del año; esto le permitirá mezclarse más fácilmente con el medio en el que se encuentra. (Fiestas patronales, día de la madre, del padre, navidad, semana santa etc.)

c. Emplee siempre sus aptitudes personales y habilidades para implementarlas dentro de su fachada. (Deportista, artista, pintor, cantante, humorista, etc.)

d. La apariencia física y personal debe ser acorde a la historia y a la fachada, en todos los campos social, económico, político, psicológico. Otro aspecto importante es que el vocabulario usado coincida con la historia y la fachada.

e. Para mayor información sobre el montaje de la fachada, historia ficticia y caracterización se puede remitir al TEXTO ESPECIAL TE. 2-11 CARACTERIZACIÓN.

Existen dos clases de evasión: próxima y lejana.

No es fácil distinguir, por los conceptos de tiempo y distancia, dónde finaliza la evasión próxima y comienza la lejana. Por lo general, la evasión próxima tiene lugar en la zona de combate, a las pocas horas o, tal vez, días después de la separación, cuando el soldado o Unidad pequeña está todavía en buenas condiciones físicas, dispone de vestimenta, comida adecuada y se halla más o menos familiarizado en cuanto a dirección, distancia y terreno.

En contraste, el evadido, en la evasión lejana, debe operar sobre un terreno alejado del frente, normalmente desconocido para él y con pocos medios de equipo y víveres.

De los estudios realizados acerca de la Segunda Guerra Mundial y conflicto de Corea, nos muestran cómo las mayores pérdidas en prisioneros de guerra ocurrieron en Unidades o fracciones aisladas de otras fuerzas propias.

En cualquier guerra futura, el aislamiento en el campo de batalla será una situación corriente.
Como axioma general, debe tenerse muy en cuenta que, en caso de Unidades aisladas, la responsabilidad e importancia del Mando adquiere un carácter especial.

EVASION PROXIMA

Cuando una Unidad se encuentra aislada, pueden considerarse varios procedimientos que remitirán al grupo o a sus miembros evitar la captura y volver a las líneas propias. Los métodos generales a considerar son:

_ Defensa en la posición.
_ Evasión en fuerza hacia zonas bajo control propio.
_ Evasión por ex filtración.
_ Penetración en profundidad en la retaguardia enemiga.
_ Combinación de los métodos antes citados.

Defensa en la posición

Puede no haber otra alternativa que defender la posición que se ocupa en espera del contacto o apoyo a cargo de fuerzas propias. En este caso, la Doctrina contempla la selección y organización de una posición de combate que debe ser mantenida a cualquier costo. En tal situación, la decisión de mantener la posición o intentar el escape no puede ser tomada por el Jefe de la Unidad aislada. Cuando se reciba la orden de defensa, la posición debe ser mantenida hasta tanto se completen las maniobras que efectúen otras fuerzas 0 hasta que dicha orden sea derogada o remplazada.

La determinación de defender una posición aislada deberá estar basada en muchos factores, incluyendo la posibilidad de ayuda de fuerzas propias, la factibilidad de contener al enemigo y, eventualmente, la capacidad de forzarlo a retroceder. Si el Jefe de una Unidad aislada dispone de medios como para conducir una defensa decidida y agresiva, el riesgo inherente está normalmente justificado.

Las condiciones necesarias para tener éxito en una defensa de la posición que se ocupa son:

_ El tiempo es un factor importante, debido a que la situación que lleva a una Unidad a quedar incomunicada es, por lo general, aquella en que las fuerzas enemigas son superiores; es, por tanto, importante disponer de tiempo para prepararse a esta nueva situación, también para reagruparse y organizar las fuerzas existentes, ocupando las posiciones más óptimas para la defensa, y, naturalmente, tiempo para distribuir el equipo, víveres y municiones.

_ Adecuada información acerca del enemigo, que incluye, entre otros aspectos, su despliegue, potencia de fuego y capacidad; sin esa información, el Jefe que elige organizarse en el terreno y luchar puede estar pasando por alto algún medio más conveniente de evitar la captura.

Sin embargo, no debe considerarse que la falta de información sobre el enemigo sea determinante para abandonar toda idea de defensa.

_ Otro requisito importante para el éxito es la previsión del abastecimiento.

Evasión en fuerza hacia zonas bajo control propio

Una segunda manera de evitar la captura o el aniquilamiento es evadirse a territorio bajo control propio, atacando en los puntos más vulnerables.

Para que esta acción tenga éxito se habrá de ejecutar con:

_ Un análisis rápido e inteligente que permita la determinación de los puntos débiles y fuertes del enemigo.
_ Conocimiento y apreciación del terreno en su totalidad, sacando el mejor partido de él.
_ La elección de un plan sencillo y coherente, utilizando itinerarios y tiempos cuidadosamente calculados para sorprender al enemigo.
_ Actuación rápida y enérgica.

Los factores favorables para este tipo de acción son:

_ La información enemiga acerca de las fuerzas y potencial de combate de la Unidad aislada es normalmente escaso; en principio no es mejor que la información que el Jefe posee acerca de su enemigo. Ello puede tomarse en ventaja, si la evasión es planeada y ejecutada con rapidez; la velocidad es esencial.

_ Una Unidad aislada marchando en dirección hacia las líneas propias, comienza normalmente el movimiento a través de la retaguardia enemiga, que, por lo general, es más vulnerable, al estar compuesta frecuentemente con personal de servicios, menos alertado y sin las armas y medios de las tropas combatientes.
_ El Servicio de Información enemigo está dedicado más a obtener datos e informes sobre la actividad del frente de combate que de los desplazamientos de una Unidad aislada detrás de sus propias líneas.
Este hecho otorga al Comandante de la Unidad aislada un grado de libertad de acción que puede explotar mediante el uso de técnicas audaces y, probablemente, poco ortodoxas para lograr la evasión.

Evasión por ex filtración

En la mayoría de los casos no será posible la evasión por un ataque en fuerza, debido bien a que la Unidad sea de muy pequeña entidad, que sus componentes se encuentren dispersos, o que el agotamiento y el número de heridos hagan inviable este procedimiento. La evasión por ex filtración puede ser entonces el mejor medio para regresar hacia la zona de control propio.

El Jefe o individuo que elija este recurso habrá de considerar las otras alternativas, teniendo en cuenta que la evasión por ex filtración requiere:

_ Alto grado de adiestramiento.
_ Decisión.
_ Sentido común.
_ Condiciones físicas.

Las tácticas y técnicas utilizadas para este tipo de evasión son las mismas que utilizan las Unidades de Operaciones Especiales. El éxito dependerá, en gran parte, de su planeamiento detallado, paciencia y una ejecución cautelosa bajo un mando eficaz.

Al contrario que la evasión en fuerza, el factor rapidez no es tan fundamental, estando precedido normalmente por un período de tiempo que permita la reorganización de la Unidad y la preparación del plan a seguir, buscando evitar todo contacto armado. La Unidad debe entonces refugiarse en una zona pasiva que ofrezca ocultación.

Los factores a considerar en la preparación de un plan de evasión por ex filtración son:

_ Posición actual.
_ Dirección y distancia hasta las líneas propias.
_ Despliegue y movimientos enemigos.
_ Terreno a transitar.
_ Obstáculos naturales y artificiales.
_ Condiciones meteorológicas.
_ Capacidad y limitaciones delos evadidos.
_ Composición de los grupos a organizar y reparto de heridos.

Una Unidad grande aislada deberá dividirse en grupos pequeños, ya que de esta disgregación reduce las posibilidades de detección, facilita el movimiento y el control.

Del estudio de los apartados anteriores se fijará el o los itinerarios, aprovechando las soluciones de continuidad entre Unidades enemigas, y los períodos de oscuridad o mal tiempo.

Penetración en profundidad en la retaguardia enemiga

La penetración en profundidad puede tener dos finalidades:

_ Alejarse de las líneas enemigas para alcanzar una zona poco vulnerable y factible a la evacuación por medios aéreos o marítimos.
_ Realizar operaciones de guerrilla, cuando el potencial de la Unidad lo permita.

Es una acción característica de las Unidades de Operaciones Especiales.
Considerando las probables condiciones del campo de batalla, con grandes vacíos, zonas rebasadas poco controladas, consecuencia de las rápidas penetraciones y la menor guarnición de las zonas de retaguardia en comparación con las de las primeras líneas, es factible considerar que haya un momento en que la penetración en profundidad pueda resultar preferible a los otros métodos.

La penetración en profundidad en territorio enemigo, efectuada por una Unidad o fracción aislada para realizar operaciones de guerrillas, es un recurso agresivo que puede parecer opuesto al propósito de evitar la captura; no obstante, ofrece ciertas ventajas que la hacen práctica en determinadas situaciones.

Las pequeñas Unidades aisladas podrán encontrarse, a veces, idealmente situadas para infiltrarse en profundidad e infligir serios daños en la retaguardia enemiga o liberar prisioneros propios que hayan sido capturados y permanecen todavía sin haber sido evacuados hacia el interior del territorio enemigo.

Para aquellas Unidades que penetren en territorio enemigo puede existir la posibilidad de unirse con guerrillas organizadas o grupos nativos disidentes; esta posibilidad implica grandes riesgos; no convendrá intentarlo sin contar con información fiable acerca de la situación local; una tentativa de unión, de no tener éxito, puede delatar al grupo de resistencia, para quien la clandestinidad es vital.

Este método de evasión requiere por parte del Mando que la ejecuta:

_ Conocimiento de la lucha de guerrillas.
_ Elevada moral de la tropa y convencimiento de la importancia de la misión.
_ Conocimiento del terreno donde se actuará.
_ Plan de apoyo y abastecimiento previsto.
_ Equipo suficiente.
_ Medios de enlace adecuados.

Combinación de los métodos antes citados

No será infrecuente el tener que combinar, de acuerdo con lo que aconseje la situación, cualquiera de las alternativas ya consideradas; en algunas situaciones una sola técnica puede no ser suficiente; el Jefe decidido puede improvisar, combinando varias alterativas, el mejor plan para asegurar su acción y disponer de libertad de acción.

Lo importante es recordar que existen numerosas alternativas abiertas a los presuntos evadidos; todo aquél amenazado de ser capturado está moralmente obligado a agotar todas las posibilidades antes de permitir ser cogido prisionero.

EVASION LEJANA

Desde este concepto se contemplan los principios, técnicas y procedimientos de evasión y supervivencia que, de ser seguidos, ayudarán a evitar la captura cuando se practique el movimiento por detrás de las líneas enemigas.

Normalmente, el personal que entra en esta categoría lo forman Unidades o combatientes aislados como resultado de una acción, o bien, prisioneros de guerra escapados de campos de concentración; sin embargo, las técnicas que aquí se reseñan son aplicables a todos los individuos que por cualquier circunstancia se encuentren en territorio enemigo. La evasión lejana implica muchos riesgos, requiriendo una planificación detallada y autocontrol.

En el caso de Unidades o combatientes aislados (Unidades especiales, paracaidistas, pilotos, etc.), lo normal es que cuenten con todo o parte de su equipo de combate y en condiciones físicas más o menos aceptables.

Si son prisioneros de guerra escapados, estarán equipados con lo que les hubieran facilitado en el campo y sus condiciones físicas se verán influidas por el tiempo transcurrido desde su captura.

La Unidad a la que las circunstancias aconsejen u obliguen a adoptar una conducta evasiva, debe fraccionarse en núcleos de no más de tres hombres, marchando cada grupo sobre un itinerario distinto, tomando contacto entre sí en lugares y momentos prestablecidos, fijando horas límites de espera.

De ser posible, debe realizarse el movimiento hacia las líneas propias sin contar con la ayuda de los nativos; esto significa que se ha de vivir de los recursos que ofrece la naturaleza. El recorrido completo puede suponer cientos de kilómetros, que reducidos a tiempo pueden ser meses de marcha.

En terrenos desérticos o zonas extremadamente frías, pudiera resultar necesaria la ayuda de los nativos para sobrevivir. En zonas superpobladas es prácticamente imposible viajar sin entrar en contacto con la población civil. En tales circunstancias el engaño se torna obligatorio, comprendiendo la utilización de disfraces, historias y documentación falsas que puedan explicar la presencia en la zona. Esta táctica es, sin lugar a dudas, la más difícil de ejecutar.

La alternativa de llevar a cabo operaciones tipo guerrilla no es considerada práctica en el caso individual o de pequeños grupos, en razón del escaso daño que puedan ser capaces de producir. Sin embargo, no se excluye como posible plan de acción; la ejecución es igual a lo indicado en el
Párrafo.

La evasión lejana se ve favorecida por un menor despliegue de tropas enemigas en la zona y medidas de seguridad y vigilancia relativas.

El deseo de sobrevivir, sumado a la propia habilidad para resistir las penalidades y vencer los obstáculos, es la clave del éxito; cuando uno se enfrenta con una situación de evasión, se deberá considerar el hecho de que muchos de los obstáculos a sortear son más mentales que físicos.

Elección del itinerario

Cuando se estudia un itinerario, la primera decisión a tomar es si moverse por las carreteras, seguir la red del ferrocarril, aprovechar los trenes de mercancías, marchar campo a través o una combinación de los sistemas anteriores.
_ Movimiento por las carreteras. En general, es preferible moverse fuera de las carreteras, no utilizándolas más que cuando sea absolutamente imprescindible. Sin embargo, de noche se pueden usar con las debidas precauciones, particularmente en los cruces y bifurcaciones.
Asimismo, se pueden utilizar marchando paralelos a ellas, a una distancia que nos permita distinguirlas y empleándolas como dirección general de marcha.
_ Movimiento por la red del ferrocarril. En general, lo dicho para el movimiento por carreteras se puede aplicar para el movimiento por la red del ferrocarril.
_ Desplazamiento aprovechando trenes de mercancías. Cualquier medio de locomoción, como los trenes de mercancías, es de gran ayuda para recorrer grandes distancias; sin embargo, pueden conducir derecho a una trampa. Por ello es necesario:

° Cerciorarse de su destino, leyendo el cartel indicador.
° Recordar que los vagones son minuciosamente inspeccionados en las grandes estaciones, especialmente cerca de las fronteras.
° Abandonarlos antes de las estaciones o muelles de mercancías.
° Colocarse dentro y no encima de los vagones, o en la casilla del guarda freno.

_ Movimiento campo a través. Para el movimiento campo a través se pueden seguir las normas indicadas.

Normas para hacer más fácil el movimiento:

_ Es preciso dormir mucho y lo más cómodamente que se pueda en lugares abrigados, en lo posible, secos, calientes y seguros.
_ Los viajes largos deben realizarse lentamente, para evitar un derroche inútil de energías con el consiguiente debilitamiento.
_ Los pies son el principal medio de locomoción, por tanto, deben ser cuidados al máximo.
_ El alimento disponible debe ser rígidamente racionado y los horarios de las comidas fijados. En la excitación de los primeros momentos puede ocurrir olvidarse de comer, lo que es un grave error. Hay que comer aun cuando sea poco pero con regularidad. En caso de duda tomar siempre los alimentos cocidos y el agua hervida. Es preferible pasar hambre que ponerse enfermo. `
_ El robo de comida debe evitarse por lo general, y si es indispensable, hay que limitarlo a los casos en que se tenga la certeza de no ser descubierto.
_ Las cantimploras o botellas para agua deben ser llenadas en todas las ocasiones posibles. Cuando no hay nada para comer, un poco de agua mantiene la vida.
_ Si se marcha de día, cerciorarse de la ausencia de enemigo desde cada curva del camino o altura.

_ Viajar, siempre que sea posible, de noche.
_ Viajando de noche es necesario encontrar el abrigo-refugio antes de que se haga de día. Un refugio escogido deprisa frecuentemente es motivo de captura o, al menos, de insuficiente reposo.
_ Quien se mueve en territorio enemigo debe buscar imitar actitudes y costumbres locales. No asumir nunca actitudes furtivas. Dominar el pánico ante situaciones imprevistas. Si se observa personal enemigo no correr alocadamente, sino esconderse y permanecer inmóviles hasta que desaparezca el peligro. Evitar los centros habitados y las carreteras desiertas; unos y otras son peligrosos por la curiosidad que se puede despertar.
_ El vestuario tiene gran importancia. El uniforme garantiza contra la acusación de espionaje, pero es índice seguro de la nacionalidad del que lo viste. El que lleve uniforme no debe mostrarse a nadie; quien decida quitárselo debe vestirse como un habitante local en todos los detalles.
_ Los niños deben ser evitados por ser curiosos y locuaces.

EVASIÓN PARA PERSONAL UNIFORMADO

Las operaciones militares que cada una de las unidades desarrolla en el campo de combate, y los diferentes cambios que se están presentando en el combate irregular donde los grupos terroristas están empleando la masa para algunos de sus asaltos, nos obligan a intensificar el entrenamiento para que cada una de las unidades que choque con un enemigo con mayor poder de combate y que por tal razón pierda la iniciativa ,provocando su fraccionamiento tanto en grupos como en forma individual, logre evadir por todos los medios y en forma exitosa el secuestro enemigo garantizando su supervivencia y retornando a su unidad. A continuación se describirán algunas técnicas, normas y recomendaciones a tener en cuenta para lograr éxito en una evasión por parte de personal uniformado en el campo de combate.

PRINCIPIOS BÁSICOS

a. Neutralizar el temor y el pánico.
b. No actuar precipitadamente.
c. Analizar la situación (METTT-P).
d. Orientarse en el terreno, y determinar los sectores con menor presencia enemiga. (Emplear el sigilo).
e. Planear detalladamente todos los movimientos, y determinar las posibles rutas de evasión.
f. Confundirse con el medio ambiente (mimetismo).
g. Utilizar fintas de engaño.
h. Despojarse de prendas innecesarias (trate de borrar huellas).
i. Emplear las medidas de seguridad.
j. Caminar en la noche, y observar en el día detalladamente todo a su alrededor.
k. Mantener la iniciativa.
l. Evitar cualquier tipo de contacto con personas y áreas pobladas o viviendas.
m. Emplear una fachada.
n. Buscar los puntos de reunión seguros o establecidos. o Buscar e identificar las propias tropas del área, contactar las tropas en el día.
p. Determinar el ambiente de la población civil del área; si es permisivo podrá pedir ayuda, pero si es población civil desafecta manténgase siempre alejada de ella.

CONDICIONES PARA DETERMINAR EL MOMENTO DE LA EVASION

a. Principios Básicos:

Durante la evasión se vive a la intemperie por mucho tiempo, caminando largas distancias por terreno difícil y bajo condiciones atmosféricas adversas; por ello es preciso estar entrenado en las técnicas de supervivencia.

Las habilidades más importantes que se requieren para una evasión son:

1) Preparar un plan detallado que incluya cómo:

_ Evadir al enemigo.
_ Sobrevivir.
_ Volver a territorio controlado las propias tropas.

2) Cumplir con las reglas elementales de movimiento, camuflaje y ocultamiento.
3) Actuar con tranquilidad. Cuando se viaja, el apuro intensifica el cansancio y dificulta la concentración.

La paciencia, la preparación y la decisión son elementos vitales en la evasión. Hay que tener confianza en sí mismo, pero al mismo tiempo ser muy cuidadoso.

4) Conservar alimentos.
5) Conservar la mayor energía posible para los momentos difíciles.
6) Descansar y dormir lo máximo posible.

PLANEAMIENTO

Los comandantes del nivel táctico, deberán tener en cuenta durante su planeamiento los siguientes parámetros, los cuales deben ser aplicados y cumplidos en forma detallada por cada uno de los hombres bajo su mando, así:

a. El éxito en una acción de evasión es responsabilidad de cada miembro de la unidad.
b. Algunos de los requisitos más importantes para tener éxito en la evasión, son:

1) Mantenga siempre una actitud positiva.
2) Aplique todas las normas y procedimientos para una evasión.
3) Planee el curso de acción más exitoso, con las metas más asequibles.
4) Observe permanentemente las reglas del camuflaje, mimetismo, cubierta y protección, durante el movimiento.
5) Sea paciente.
6) Conserve comida y nunca pierda oportunidad para obtenerla si se puede hacer en una forma segura.
7) Mantenga y conserve fuerzas para los momentos críticos.
8) Mientras las circunstancias se lo permitan, duerma tanto como sea posible.
9) Manténgase fuera del alcance de la observación de pobladores o campesinos.

b. En su planeamiento establezca la dirección y el lugar a donde ir:

1) Establezca un punto desde el cual pueda tomar contacto con unidades adyacentes.
2) Diríjase a una de las áreas seguras tenidas en cuenta en la información de inteligencia (población civil neutral o afecta).
3) Efectúe la evasión al punto de control coordinado en la ORDOP (Anexo de evasión y escape) para el rencuentro con el personal de su unidad.

MIMETISMO

a. Principios básicos:

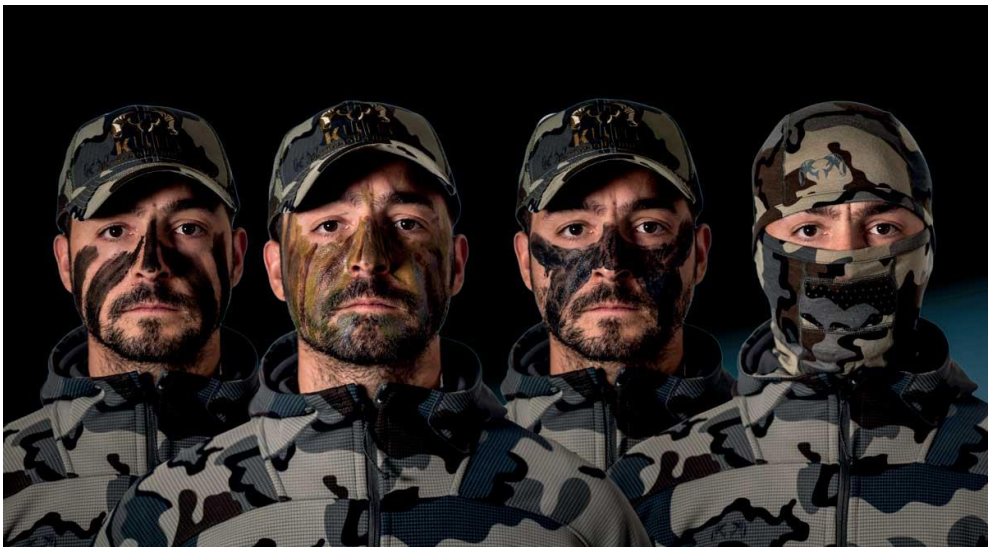
1) No cambie la conformación del terreno o vegetación que le esté brindando cubierta y protección.
2) Evite todas aquellas actividades que permitan revelar al enemigo la presencia en el área (partir ramas, encender fuegos, hablar fuerte).
3) Aplique el mimetismo personal.

b. Emplee el sentido común.

1) El mejor mimetismo que se puede aplicar es aquel que nos ofrece la propia naturaleza.
2) Hay que tener en cuenta que el empleo de mucho mimetismo es tan evidente como el empleo de poco, por esto hay que equilibrar el uso del mismo.
3) Recuerde que el empleo de mimetismo natural como arbustos y ramas se marchita y seca, por este motivo hay que cambiarlo regularmente.
4) Tenga en cuenta que el empleo del mimetismo natural en la noche o en la oscuridad cambia con la luz y el día.
5) Cuando efectué desplazamientos evite hacerlo por la cresta topográfica.
6) Si porta elementos brillantes no los exponga; esto permitirá que sea detectado. (Relojes, gafas, cuchillos, cadenas).
7) Mediante el empleo de ramas y arbustos cambie totalmente el entorno del cuerpo, especialmente sobre las partes que generen sombras.
8) Cuando observe un área tome siempre una posición de tendido, esto le permitirá evitar ser detectado.

c. Mézclese con el ambiente que lo rodea, aplicando:

1) Utilice la vegetación y elabore un mimetismo con tierra, barro, carbón de leña etc.
2) Emplee los diferentes métodos de mimetismo, sobre la cara, las manos y el cuerpo.



3) En las partes más sobresalientes de la cara (huesos) utilice los colores más obscuros; y las partes blandas emplee los colores más claros, rompiendo así la forma natural.
4) Las orejas deben estar mimetizadas por delante y por detrás.
5) Las manos deben estar completamente mimetizadas, desde las muñecas hasta los dedos.
6) Hay que evitar el empleo de jabones olorosos y emplear la sabia producida por las plantas para cambiar el olor natural del cuerpo.

REFUGIOS DURANTE LA EVASION

a. Las principales características que deben cumplir los refugios son el mimetismo y la protección.
b. Ubique el refugio en aquellos sitios donde probablemente no va a ser buscado, tales como áreas escarpadas, por debajo de raíces grandes, entre cuevas naturales o desagües naturales.
c. Ubique el refugio fuera de las rutas de evasión, esto evitará la detección por parte del enemigo.
d. Recuerde que un refugio en territorio controlado por el enemigo, debe ser lo mas natural posible, de forma que no requiera mucho tiempo de preparación.

e. Los refugios empleados no deben ser ocupados por largas jornadas.
f. Las entradas y las salidas del refugio deben localizarse sobre sectores pedregosos, espinosos y con bastante vegetación para evitar que se formen caminos al entrar o salir de éste.

6. EL MOVIMIENTO DURANTE LA EVASION

a. La seguridad es la base fundamental para efectuar un movimiento durante una evasión. Todo movimiento debe ser planeado y ejecutado en el momento más seguro.
Un movimiento realizado inoportunamente le facilitara al enemigo detectar con facilidad su posición. Algunas de las normas más importantes para la ejecución del movimiento, son:

1) Aprovechar siempre la cubierta y protección que ofrezca la vegetación y el terreno.
2) Los movimientos se deben efectuar preferiblemente en periodos de visibilidad limitada, con poco viento y cuando la actividad enemiga es menor.
3) Durante el movimiento se deben efectuar "altos de seguridad," para observar los caminos y detectar la posible presencia del enemigo. Durante dichos "altos" se utiliza la sigla: **POEO** (Parar, Observar, Escuchar y Oler.)

b. Un factor importante durante el movimiento es disfrazar la figura humana, ya que la silueta puede ser reconocida a larga distancia.
c. Las rutas seleccionadas para la evasión requieren de un planeamiento detallado y el uso de técnicas especiales, como:

1) Mimetice las evidencias de la evasión.
2) Evite afectar o dañar la vegetación, especialmente a la altura de las rodillas.
3) Emplee una vara para separar la vegetación, y luego colóquela en su posición original.
4) Aplique las técnicas de sigilo para evitar dejar rastros de ruta y dirección de la evasión.
5) Cuando las huellas son inevitables envuelva los pies en ramas y vegetación; así la huella no tendrá una formación regular y se confundirá con el terreno.
6) En lo posible muévase por terrenos de suelos sólidos, tales como: caminos pedregosos o con bastante madera.
7) Efectúe permanentemente el borrado de las huellas, con una rama en forma ligera y rápida; esto permitirá que se observe como una huella vieja.
8) No arroje basura durante el desplazamiento ya que esto permitirá identificar su ruta y su estado, asegure cada uno de los elementos que porta; de igual forma esconda aquellos que por su uso se encuentren dañados o representen un lastre.
9) Dentro del planeamiento de la ruta de evasión se debe tener en cuenta lo siguiente:

a) Punto inicial de evasión (**PIE**):
Es el sitio donde comienza la evasión, a partir del momento del ataque o emboscada.

b) Punto predestinado de reunión (**PPR**):
Es el sitio acordado previamente durante el planeamiento, con dos características especiales: identificable en la carta y reconocible en el terreno, en dicho punto la unidad o individuos se reunirán y reorganizarán para iniciar su evasión.

El grupo que alcance este punto esperará estrictamente el tiempo planeado y continuará el avance hasta el siguiente PPR-2, dejando siempre la señal pre-planeada que confirma su presencia en dicho punto, la cual será identificada por aquellos que puedan llegar retardados.

c) Punto Alterno de reunión (**PAR**):
Es aquel punto en el terreno o en la carta pre-establecido con anterioridad en donde se reunirán los evasores, en caso de que el punto predestinado esté ocupado o asegurado por el enemigo. Se emplean los mismos procedimientos del PPR.

d) Ruta de evasión (**RE**):
Es la ruta que determinan los evasores para huir desde el área enemiga hasta alcanzar el objetivo donde haya posibilidades de apoyo, comunicación y ubicación oportuna por parte de las propias tropas.

e) Ruta primaria (**RP**):
Es el principal eje de evasión que siguen los combatientes evitando pasar por áreas pobladas, casas, tiendas y claros grandes.

f) Ruta alterna de evasión (**RAE**):
Es aquella ruta seleccionada como segunda opción en caso de que no sea posible utilizar la primera, por encontrarse con fuerte presencia del enemigo, o no ofrecer la seguridad necesaria.

g) Áreas de descanso y aprovisionamiento (**ADA**):
Son aquellas áreas o sitios donde los evasores descansan para recuperarse de los efectos del enemigo, el tiempo atmosférico y el terreno. En estos lugares no se debe: dejar rastros, construir kioscos o campamentos, ni hacer ruidos. Previo análisis de los METTT-P se podrá hacer fuego para preparar los alimentos, pero evitando hacer humo.

d. El cruce de obstáculos naturales y artificiales se debe efectuar teniendo en cuenta lo siguiente:

1) Pase cada uno de estos obstáculos en forma totalmente horizontal o vertical de acuerdo a su conformación, teniendo siempre en cuenta que al estar más pegado al obstáculo reducirá la silueta y la posibilidad de ser detectado.

2) Si se encuentran caminos, éstos deben cruzarse así:
Después de determinar que la actividad de observación del enemigo ha terminado y aprovechando la cubierta natural, así como las sombras de la vegetación sobre el camino y aquellos puntos donde los caminos tienen curvas.

3) Cuando se crucen zanjas profundas o barrancos se debe descender así:
Introduciendo primero los pies, esto permitirá que se vaya calculando y controlando poco a poco el descenso evitando posibles lesiones. De igual forma tenga todos los elementos con amarres de bobo lo que evitará dejar huellas en este tipo de desplazamientos.

TÉCNICAS DE EVASIÓN

a. Evasión individual:
Esta técnica de evasión ofrece mayor protección, seguridad, poco ruido y es de difícil detección por parte del enemigo. Sin embargo, es la menos recomendada, ya que es preferible en situaciones tan adversas, poder contar con el apoyo de un compañero, especialmente cuando se está herido. Este apoyo también es fundamental, para tomar mejores decisiones de orden táctico.

b. Evasión en grupo:

Esta técnica de evasión es la más recomendada. En ésta, el grupo se une y piensa con mayor sensatez el curso de acción a seguir. Considera más alternativas para la evasión, y hay mayor capacidad para ayudar los evasores que se encuentren con problemas de salud.

El éxito depende del líder y la organización para tomar decisiones.

SITUACIONES COMUNES Y FORMA DE ENFRENTRARLAS

a. Evasión cuando la distancia es corta:

1) La evasión de corto alcance generalmente tiene lugar en áreas relativamente próximas a la ubicación de las propias tropas, y ocurre cuando alguna Unidad o algunos Soldados se separan de su Unidad o se extravían.
2) Cuando una unidad queda aislada, debe considerar las siguientes alternativas:

a) Proseguir la misión.
b) Defender la posición que ocupa.
c) Llegar hasta áreas bajo control de las propias tropas.
d) Evasión por ex filtración.
e) Combinar las acciones anteriores.
b. Evasión cuando la distancia es larga:

1) La evasión a través de grandes distancias difiere de la de corto alcance en lo siguiente:

a) La distancia con las propias tropas es mucho mayor.
b) La voluntad de supervivencia y la aplicación de las técnicas de supervivencia adquieren mayor importancia.
c) Al realizarse en territorio controlado por el enemigo, existen mayores restricciones de movimiento.
d) Es necesario planear y ejecutar un detallado mantenimiento del vestuario o equipo, para garantizar su conservación.

2) Cuando se ejecuta una evasión sobre grandes distancias, es preciso realizar un análisis minucioso de los posibles cursos de acción propios, antes de abandonar la seguridad relativa de una posición por otra. Se debe actuar siempre como si el enemigo conociese su posible ubicación.

4) Para realizar la evasión se requiere tener la mayor fuerza de voluntad para sobrevivir, ya que muchos de los obstáculos que se deben sortear serán de carácter mental.
5) Los cursos de acción de que se dispone en evasiones de largo alcance son:
a) Evasión por infiltración.
b) Evasión por engaño.
c) Combinación de ambas.

7) Los diferentes pisos térmicos, ambientes geográficos y condiciones atmosféricas, afectan la evasión de manera singular.

Ambientes como el páramo, la selva o el llano, exigen que el combatiente conozca y entrene en más detalle en las condiciones específicas del área de responsabilidad y/o influencia de su unidad, para poder ejecutar una evasión con éxito.

a) Ambiente de páramo:
En este ambiente, el clima juega un papel más preponderante que el terreno. Para tener éxito durante una evasión, es necesario conocer las horas de niebla y/o de completa claridad, ya que la vegetación de páramo no brinda una real protección de la observación o el fuego enemigo.

Para no ser detectado a largas distancias, el movimiento se debe realizar durante los periodos con las condiciones atmosféricas más adversas y por el terreno mas accidentado.

b) Ambiente de selva:
Este ambiente es el más favorable para el éxito de una evasión. Especial atención deberá darse a la orientación, ya que la misma selva dificulta el empleo de puntos de referencia y la observación en general. La deshidratación por exceso de calor es uno de los mayores peligros, junto con las enfermedades propias de la selva.

c) Ambiente de llano:
En este ambiente los caños, morichales, surcos y demás accidentes del área son determinantes para el movimiento, y para no exponerse a la observación enemiga en la inmensidad de las áreas abiertas.

ESCAPE

CONCEPTO GENERAL

Es la acción que ejecuta un combatiente en el momento de ser secuestrado y/o durante su cautiverio, para liberarse del control del grupo terrorista, aprovechando ciertas condiciones especiales que lo favorecen. Se caracteriza por ser una acción rápida, contundente, decisiva y sorpresiva.

CARACTERÍSTICAS

El Soldado que cae secuestrado debe hacer todo lo posible por preparar y ejecutar un plan de escape. Siempre hay que estar atento a las posibles oportunidades de escapar, y aprovecharlas.

CONSIDERACIONES PARA EL ESCAPE

Las posibilidades para escapar del control del enemigo son mayores al principio y disminuyen en la medida que el cautiverio se alarga. Algunas de las razones para ello son las siguientes:

a. Normalmente al momento de la captura, el secuestrado se encuentra más próximo a las propias tropas, teniendo una mejor idea sobre la localización de las mismas.
b. Al inicio, el secuestrado esta en mejor condición física que durante el resto de su cautiverio.

c. Durante el movimiento desde el punto de secuestro hasta el punto de cautiverio, los terroristas encargados de la seguridad son menos preparados que los guardias del campamento para cuidar los secuestrados. Sin embargo, las posibilidades de ser atacado por el enemigo son mayores, ya que por la tensión del combate están más propensos a disparar que en cualquier otra circunstancia.
d. En el cautiverio, es necesario tener en cuenta las recomendaciones vistas en el Capitulo II. La organización clandestina de los secuestrados desempeña una función vital en cualquier intento de escape. Esta organización deberá ser mantenida en secreto y cada integrante deberá tener una misión especial. Las técnicas de escape dependen de las condiciones del cautiverio y deben ser analizadas cuidadosamente, ya que una falla en el intento puede significar la pérdida de la vida.
e. Escapar como producto de una acción individual es más difícil. Para que un plan de escape tenga éxito es necesario crear una "distracción" y hacer los preparativos especiales para la ocasión, los cuales incluyen: documentación, dinero, brújulas y alimentos si es posible conseguirlos. La organización clandestina propia cumple con esta importante función.
f. Si durante la instrucción en la unidad no se contemplaron códigos, claves, alfabetos especiales o medidas de coordinación para casos especiales, es necesario aprovechar los momentos de reunión de la organización clandestina para que se coordinen diferentes señales o movimientos, que signifiquen claves importantes para el planeamiento y desarrollo del escape.
g. La familiarización o simpatía con los miembros del enemigo es indispensable tanto en el planeamiento como en el momento del escape. El abordaje sicológico del enemigo y el aprovechamiento del bajo nivel cultural de la gran mayoría de sus integrantes, ha hecho posible la colaboración directa e indirecta de terroristas desertores en el desarrollo del plan de escape.
Los desertores pueden facilitar mucho más el proceso de planeamiento y conducción del escape.

DESARROLLO DEL ESCAPE

RESPONSABILIDADES PARA EL ESCAPE

a. Del militar de más alto grado dentro de los secuestrados:
El oficial, suboficial o soldado de más alto grado o antigüedad que se encuentre entre los secuestrados, tiene la misión, la obligación y el deber moral de planear, ayudar y fomentar confianza entre los otros secuestrados para que todos formen parte del plan de escape. El esfuerzo para lograr escapar, es el resultado del trabajo en equipo y no de acciones individuales que coloquen en peligro al grupo.

Es por ello que el liderazgo del hombre más antiguo es fundamental, para orientar todos los esfuerzos en una sola dirección.

b. De los otros secuestrados:
A pesar de que la responsabilidad de planear y diseñar el plan de escape recae en el militar más antiguo, los otros secuestrados tienen la responsabilidad de aportar ideas, iniciativas y sugerencias para diseñar el mejor y más exitoso curso de acción.

En estas circunstancias, la disciplina militar, la lealtad y la fe en la cadena del mando establecida, debe prevalecer por encima de los intereses personales.

FASES PARA EL ESCAPE

a. Fase inicial o de captura:
Es la más peligrosa, pero la que brinda el mejor momento para intentar escapar, ya que después de efectuado el secuestro hay confusión, caos y desorganización dentro del grupo terrorista. A su vez, el estado psicológico del secuestrado no acepta aun su condición de cautivo, es decir: Es muy combativo y resistente para proteger su vida a costa de lo que sea.

b. Fase de movimiento:
Puede ser utilizada con bastante éxito para escapar.
Para lograrlo, es necesario que el secuestrado aproveche cualquier momento de confusión, descuido o desatención durante su traslado para escapar. También se requiere tener en cuenta el dispositivo, composición y fuerza del enemigo.

c. Fase de encierro:
Esta es la fase donde el escape es más seguro, pero a la vez la más difícil. En esta fase la posibilidad de planear el escape con más detalle es mejor, pero a su vez el control y vigilancia por parte del enemigo es mayor. Por esto, se necesita comunicación con todos los secuestrados, y lo más importante: mucha lealtad entre todos, en razón a las posibles infiltraciones por parte del enemigo. Para lograrlo se debe tener en cuenta:

1). Estado anímico
2). Dispositivo de seguridad del enemigo
3). Oportunidad (si se encuentra solo es más difícil).

PLANEAMIENTO DEL ESCAPE.

Un escape planeado tiene una mayor probabilidad de éxito que un escape improvisado, ya que este último es más producto de la desesperación y suele terminar en fracaso, por la misma falta de planeamiento. Por ello, no se puede dejar nada al azar y se deben considerar como mínimo los siguientes aspectos:

a. Capacidades y vulnerabilidades del enemigo.
b. Tiempo atmosférico
c. Topografía del terreno
d. Vías de escape
e. Oportunidades

DETERMINACION DEL MÉTODO A SEGUIR

Es necesario que se establezca el método a seguir y que no se cambie una vez se planee para evitar confusión, es decir, cómo se va a hacer:

a. Ganándose la confianza de la persona que lo cuida.

b. Asumiendo una posición sumisa y explotando la oportunidad.

c. Por medio de la fuerza.

ORGANIZACIÓN DE GRUPOS E INDIVIDUOS

Hay necesidad de establecer grupos para que entre todos conduzcan con éxito el escape en las diferentes áreas; estos son:

a. Grupo de reconocimiento y observación

Este grupo es el encargado de verificar con anterioridad la ruta y los puntos críticos por los cuales se está efectuando el escape a fin de no caer nuevamente en cautiverio.

b. Grupo de seguridad y borrado de huellas

Es el encargado de efectuar vigilancia y alerta durante los descansos y los altos; de igual forma es el que permanentemente borra las huellas y toma todas las medidas de engaño que sean necesarias para desviar la persecución enemiga.

c. Grupo de atención de heridos y personal enfermo.

Su misión primordial es la de ayudar y atender al personal que esté o haya salido herido durante el escape y el desarrollo del mismo; de igual forma atiende y ayuda en el transporte de personal que se encuentre enfermo; este grupo permitirá que ninguno deje elementos que permitan al enemigo dar información sobre el estado de los hombres y su ubicación.

FORMATO PLAN DE EVASIÓN Y ESCAPE

Este formato debe usarse como una guía. Porciones de este formato puede que no apliquen para una operación en particular.

COMPORTAMIENTO EN CASO DE CAPTURA

Cuando un combatiente ha hecho todo lo posible para evitar la captura y no lo ha logrado, hay que imputar el hecho a mera desgracia. Es inútil, por tanto, abatirse y recriminarse, porque esto sirve sólo para bajar la moral, indudablemente bastante afectada ya.

Es, en cambio, necesario pensar con atención en la situación y prepararse para las peripecias que inevitablemente seguirán, sin olvidar estudiar todos los medios posibles para escapar cuanto antes.

En el caso de ser capturados por Unidades de primera línea, el trato será, por lo general, soportable; quien combate y vence hoy, sabe que mañana puede hallarse en el puesto del vencido.

Normalmente se obligará al prisionero a estar de pie o sentado con las manos levantadas sobre la cabeza, en compañía de otros prisioneros o solo, hasta ser enviado a pie o en vehículo a un puesto de mando para ser interrogado.

Cuando coincidan varios prisioneros no se debe hablar nunca de asuntos que puedan interesar al enemigo; ni siquiera con el amigo de mayor confianza.

Entre los prisioneros pueden ocultarse confidentes encargados de escuchar cuanto interesa, o bien, micrófonos ocultos.

Terminados los interrogatorios, mediante largas marchas a pie, en camiones o vagones del ferrocarril, los prisioneros son enviados a los campos de concentración. En cualquier caso se debe mantener una rígida disciplina y obedecer escrupulosamente las órdenes recibidas.

La resistencia pasiva significa recibir castigos; la actitud sospechosa puede alarmar a la escolta o al centinela. Cuantas menos sospechas se despierten tanto más fácil es que la vigilancia se suavice, ofreciendo más posibilidades de fuga.

Tales ocasiones deben ser buscadas desde el momento de la captura hasta el último día de cautiverio. Cuando antes se encuentren, mejor.

Cuando la captura sea inminente se deben destruir los documentos, planos y todo aquello que pueda interesar al enemigo, así como todas las armas que puedan caer en su poder. No se debe intentar esconder algo, ya que los registros serán muy minuciosos. Únicamente se puede intentar conservar alguna pequeña brújula o algún plano en el caso de que éste estuviera estampado en tela y pudiera ser ocultado en el forro de las prendas.

CAUTIVERIOS

CARACTERISTICAS

1) El enemigo ha demostrado su interés en secuestrar civiles y miembros de la Fuerza Publica, para reforzar su estrategia política y económica.
2) Los sitios donde se concentran los secuestrados se denominan zonas de cautiverio; y de acuerdo con las experiencias vividas por ex-secuestrados, estos cautiverios violan de manera indiscriminada los Derechos Humanos.
3) Son características de algunos lugares de cautiverio:

- El uso de alambre de púas demarcando su perímetro exterior.
- La ausencia de camas y toldillos.
- La falta de letrinas o baños.
- La inmovilización total o parcial del cuerpo humano.
- La exposición directa al sol, lluvia y sereno.
- La restricción de comida, bebida y medicamentos.
- La ausencia de las más mínimas condiciones de salubridad.

4) La comida y el baño son controlados y restringidos de acuerdo a la situación táctica que se viva.
5) Los aíslan por pequeños grupos, evitando la masa y el planeamiento de posibles escapes.
6) Cuentan con sitios especiales de castigo para el personal que se resiste o se subleva al control.
7) Se mantienen alejados del armamento y del grueso del enemigo para evitar que los secuestrados estén informados de su dispositivo, composición, fuerza y sus últimas actividades.
8) El control de los secuestrados es responsabilidad de un grupo especial del grueso enemigo, aunque quien esté al mando de este grupo enemigo es el único autorizado para hablar con los secuestrados y es quien personalmente presiona sicológicamente a los retenidos.
9) Es usual en ciertos cautiverios el esposar, amarrar o encadenar a los secuestrados.
10) A los narcoterroristas rasos les prohíben hablar con el personal secuestrado ya que por su bajo nivel de educación pueden ser abordados o convencidos de la falsedad de su causa revolucionaria.
11) El sitio de cautiverio es estratégicamente ubicado y protegido por un gran número de hombres, y sólo es cambiado cuando por informaciones de inteligencia se conoce de la proximidad de las tropas.

ASPECTOS FISIOLÓGICOS DEL CAUTIVERIO Y SUS EFECTOS.

Los siguientes aspectos son algunos de los factores que con mayor frecuencia afectan el estado fisiológico del personal que permanece bajo circunstancias de cautiverio, e influyen notoriamente en la capacidad para resistir esta situación:

a. **Deshidratación:** sed, náuseas, anorexia, delirio, sordera, calambres y finalmente la muerte.
b. **Hambre:** malnutrición, disminución en el funcionamiento del cerebro, deficiencia en las funciones corporales y finalmente la muerte.
c. **Frío:** adormecimiento en los miembros inferiores y superiores, hipotermia y debilidad general.
d. **Calor:** insolación, deshidratación, shock.
e. **Heridas:** dolor, pérdida de funcionabilidad de partes del cuerpo, inhabilidad de movimiento, infecciones y la muerte.
f. **Falta de sueño:** agotamiento, ira, tensión emocional, pérdida de la eficiencia y noción del tiempo, fatiga, frustración, ansiedad.
g. **Restricción de la actividad física:** pérdida de las funciones musculares, atrofia, ansiedad, frustración, ansiedad y letargo.

ASPECTOS SICOLÓGICOS DEL CAUTIVERIO Y SUS EFECTOS

Como los aspectos físicos afectan la resistencia en el cautiverio, los aspectos sicológicos en la mayoría de las ocasiones afectan con mayor fuerza las capacidades de cada uno de los secuestrados, llegando al punto que la parte sicológica afecte también la parte física; así dentro de estos aspectos tenemos:

a. **Shock al encierro:** miedo, ansiedad, pérdida de la noción del tiempo.

b. Cambio de status: miedo, ansiedad, desorientación, pérdida de identidad y pérdida de la autoestima.

c. Pérdida de la rutina normal: confusión, ansiedad, desorientación, impaciencia y aburrimiento.
d. Dependencia del captor: depresión, pérdida de la iniciativa, desconfianza y frustración y síndrome de Estocolmo.
e. Negación de la privacidad: nerviosismo, inseguridad, frustración, pérdida de la autoestima, humillación y pérdida del sentido y valor de la vida.

f. Aislamiento social: pérdida del sentido del tiempo, sensación de olvido, concentración en el yo, soledad, depresión, pérdida de identidad, monotonía, letargo, menosprecio y humillación.

TÉCNICAS DE RESISTENCIA AL CAUTIVERIO

Las organizaciones terroristas, desde su creación, han empleado el secuestro como una herramienta para el logro de sus objetivos políticos, económicos y militares. Inicialmente sus blancos eran civiles con reconocida capacidad económica; y en la medida que el conflicto se fue haciendo más violento, extendieron el secuestro contra la población civil de escasos recursos y a los miembros de la Fuerza Publica.

Además de los propósitos conocidos, los grupos terroristas han querido emplear el secuestro como el método ideal para forzar al gobierno nacional, a realizar el canje de Militares y Policías por algunos de los terroristas que hoy en día se encuentran detenidos en las diferentes cárceles del país. Esta situación exige que cada miembro de las Fuerzas Militares se encuentre preparado para sobrevivir, resistir, mantener su honor y tener siempre la idea viva de escapar con éxito, de un posible secuestro.

TÉCNICAS GENERALES DE RESISTENCIA

a. Si se es capturado en combate, realizar todas las acciones para ocultar su grado.
b. En el cautiverio es importante tratar de quedar con su grupo de amigos, buscando establecer una organización clandestina, asignando misiones especiales a cada secuestrado.
c. El análisis de las debilidades y fortalezas del enemigo debe ser constante, y deben ser contempladas en el planeamiento del escape.
d. Se debe evitar demostrar abiertamente liderazgo dentro del grupo.
e. Es necesario evitar reuniones o aglomeraciones que puedan parecer sospechas o indiquen que se está planeando un escape.
f. Las tareas impuestas por los terroristas, se deben realizar con esmero y trabajando en equipo para evitar castigos o maltratos innecesarios.
g. Se debe ahorrar energía física, ya que una oportunidad de escape se puede dar en cualquier momento.
h. Es importante proyectarle al enemigo una imagen de conformidad, e incluso de alegría permanente, ya que un estado de ánimo bajo, origina castigos por parte del enemigo y lo convierte en el sospechoso ideal para un posible escape e incluso un suicidio.
i. Se debe mantener a toda costa la armonía en el grupo.
j. Para dormir es recomendable adoptar una posición tranquila de descanso y no oponer resistencia a lo ordenado por los terroristas. Puede ocurrir que el enemigo le quite las botas o parte del vestuario a los secuestrados; oponerse a este tipo de medidas ocasiona maltratos sicológicos o físicos innecesarios.
k. Si se permite tiempo libre, éste se debe aprovechar en juegos, habilidades manuales, lectura u otras actividades que sirvan para el desarrollo mental y el planeamiento de un posible escape.
l. Si el enemigo lo utiliza para la realización de trabajos forzados, se recomienda concentrarse en algo de gran valor personal, evitando así el control mental y la presión sicológica por parte del enemigo.
m. Es bueno aprovechar el apoyo de las ONG para poder enviar o recibir correspondencia de familiares, teniendo en cuenta que todo lo que sale y entra es revisado por los terroristas.
n. Es racional llevarle la idea a los terroristas, ya que éstos, por su bajo nivel cultural, se sienten felices y creen que están dominando y disciplinando fácilmente a los secuestrados. Esto ahorra todo tipo de malos tratos.
o. En momentos de crisis del grupo terrorista, es preferible el silencio para así evitar posibles retaliaciones.
p. Si hay personal femenino en las filas terroristas se recomienda abordarlas, simpatizarles, enamorarlas y hacerlas caer en cuenta del abuso al que están siendo sometidas.
q. Es importante hablarle a los terroristas jóvenes de los beneficios que le brinda el estado colombiano a los miembros de las Fuerzas Militares, representados en las libertades de las que se goza, los servicios médicos, las vacaciones, el prestigio social que se tiene y la oportunidad que se tiene de servir a la comunidad.
r. Con los veteranos es mejor medirse en palabras y evitar demostrar las técnicas de familiaridad que se utilizan con los guerrilleros jóvenes, pues están más concientizados y pueden tomar la decisión de aislar a los jóvenes y mujeres de los secuestrados.
s. Es importante mantenerse informado de la actualidad nacional, ya sea escuchando lo comentado por el enemigo, o solicitando un radio para oír las noticias.

t. Es normal que se obligue a los prisioneros a escribir cartas o hacer grabaciones o videos para enviarle mensajes al gobierno buscando satisfacer sus intereses.

En estas grabaciones, o escritos es importante expresar que se goza de buena salud, buen trato y buena alimentación. Si esto no se hace, el enemigo repetirá las grabaciones cuantas veces sea necesario, empleando incluso la fuerza para lograr su objetivo.
u. Si se tiene un entrenamiento previo de mensajes cifrados, se deben incluir informaciones de valor como el posible lugar de cautiverio, la cantidad de enemigo y la cantidad de secuestrados.

TRECE REGLAS PARA EVITAR LOS EFECTOS FÍSICOS Y SICOLÓGICOS DEL CAUTIVERIO.

a. Para salir a cumplir una operación militar, deje siempre sus asuntos personales solucionados.
b. Analice e identifique las causas y los efectos fisiológicos y sicológicos del estrés en medio del cautiverio.
Discútalas con sus compañeros de cautiverio para desarrollar medidas tendientes a contrarrestarlas.
c. Prevenga la deshidratación y la desnutrición, comiendo y bebiendo en cada oportunidad.
d. Utilice permanentemente los conocimientos básicos de primeros auxilios en usted y sus compañeros.
e. Trate de mantener y conservar las mejores condiciones sanitarias y de higiene.
f. Mantenga en lo posible un horario de ejercicios físicos.

Si el enemigo se lo impide aproveche las horas de la noche y madrugada donde éste pierde el control directo y visual sobre usted, aprovechando al máximo el poco espacio con que cuenta.
g. Duerma y descanse tanto como sea posible.
h. Tenga en cuenta que el hecho de ser secuestrado y estar bajo cautiverio por parte de terroristas cambia totalmente su situación, y por ello debe adaptarse a ésta.

i. Mantenga y conserve la superioridad mental sobre sus captores; esto le permitirá en determinados momentos una comunicación más cordial.
j. Mantenga una actividad mental positiva constante.
k. Establezca y mantenga comunicación con sus compañeros de cautiverio; esto servirá para mantener la unidad de pensamiento e ideales para el planeamiento de un escape.

TÉCNICAS PARA HACER FRENTE A UN INTERROGATORIO

La primera línea de defensa en un interrogatorio realizado por los terroristas es su fortaleza moral y espiritual, su convicción en los principios por los que batalla y su fe en la causa por la que lucha: la de alcanzar el bien común de los Ciudadanos.

Los siguientes puntos facilitan la resistencia a un interrogatorio enemigo:

a. Si se es capturado en combate, no debe tener nada que demuestre su grado.
b. Los cuadros debe mantener un vocabulario similar al de los soldados, para evitar ser detectados. Se recomienda a los cuadros aparentar que se es soldado regular, cumpliendo con el servicio militar obligatorio.
c. Los terroristas secuestradores trataran de ejercer presión sicológica sobre usted, tratando de vincularlo a los grupos de autodefensas ilegales. Es importante no expresar la más mínima opinión sobre este grupo al margen de la ley, y por el contrario afirmar haberlos combatido anteriormente.

d. Aparentar amnesia temporal debido a un golpe o herida recibida en el momento de la captura, ayuda a ganar un poco de tiempo para poder contestar inteligentemente.
e. Dar únicamente el nombre, grado (si lo posee en documentos o en el uniforme que lleva consigo), unidad, número de código militar y fecha de nacimiento.

Es inoficioso cambiar estos datos si se fue capturado con uniforme, documentos y/o placas de identificación.
f. Lo dicho en la primera entrevista no puede ser cambiado en la siguiente, ya que esto crea desconfianza en el enemigo y se expone a malos tratos.
g. No es racional actuar de manera violenta durante el interrogatorio, es preferible demostrar tranquilidad y coherencia en lo poco que se hable.
h. Es fundamental simular el mayor desconocimiento de informaciones que por simple lógica interesan al enemigo, como frecuencias radiales, operaciones, ubicación de las propias tropas, nombres de guías o informantes, o misiones recientemente cumplidas.
i. Es preciso estar consciente de la posibilidad de que haya en el campamento secuestrado “delatores” y personal médico dedicado en gran parte a recopilar información.
j. No se debe creer cuando el enemigo manifieste que otros secuestrados han revelado información. Esta es una estratagema común en los interrogatorios, para obligar a la persona a hablar.
k. Se debe evitar mirar a los ojos al interrogador. Esto puede revelar información sin que medie una respuesta directa. Conviene concentrarse en un punto determinado en la frente del interrogador y concentrarse en él.
l. Mientras nos interrogan debemos ser corteses pero firmes en nuestra negativa a dar información al enemigo.
m. Nunca debemos dar información sobre otros secuestrados. Si se menciona en el interrogatorio el nombre de otro secuestrado, es preciso comunicar este nombre y las circunstancias al secuestrado más antiguo.

n. Es preciso evitar llenar cuestionarios, por más inocua que esta acción pueda parecer. Tampoco hay que escribir nada que no sea el nombre, el grado, el número de código y la fecha de nacimiento.
o. No es conveniente tratar de engañar al enemigo con información falsa, esto puede resultar en castigos serios.
Un buen interrogador sabrá cómo extraer la información que necesita, una vez el secuestrado haya abordado el tema.

El Código de Conducta consta de seis (6) artículos en los cuales se imparten normas de comportamiento claras y precisas. Los soldados deben asumirlo como un compromiso de lealtad con la patria y deben estar perfectamente familiarizados con el significado de cada uno de los artículos. Este código le da al soldado el carácter de combatiente y lo obliga incluso a ofrendar la vida por su país, si fuese necesario, así:

- Cualquier esfuerzo por escapar es valido.
- No se deben hacer acuerdos o aceptar prebendas a cambio de atenciones especiales o la misma libertad.
- Se debe mantener a toda costa la confianza en sus compañeros secuestrados.
- El oficial, suboficial o soldado secuestrado más antiguo asumirá el mando (secretamente, si es necesario) dentro del cautiverio. Si hay presencia de personas civiles, el mando lo llevará el líder militar.
- Todos obedecerán las órdenes de quien tenga el mando y las apoyaran en todas las formas y en todo momento.
- Cuando el personal cautivo sea interrogado sólo dará su nombre, grado, identificación y fecha de nacimiento.
- Deberán evitar, negar y resistir con todas sus capacidades y destrezas, los esfuerzos del enemigo para obtener información que favorezca a los terroristas y afecte a las propias tropas.
- Finalmente, nunca olvide que es un soldado del Ejército de su país, responsable por sus acciones y fiel a los principios que hacen a su país una democracia libre y soberana.

Guía para rastrear

Guía para rastrear animales – Parte 1

Como aventureros y amantes de la naturaleza en alguna ocasión nos hemos encontrado con animales mientras estamos en el outdoor, muy probablemente fueron coincidencias mientras estábamos en el monte. Sin embargo es más probable que te hayas encontrado con rastro de animales, que si no estás familiarizado o sabes como leer, seguramente lo hayas pasado por alto y continuado tu camino sin siquiera notarlo.

Por otro lado, como cazador, es muy probable que estés familiarizado con los diferentes rastros de animales, sin embargo, ¿Sabes interpretarlos?

Todo cazador responsable debe ser capaz de seguir el rastro a su presa.

Todo outdoor-man, y en particular, todo cazador responsable debe ser capaz de seguir el rastro a su presa, ya sea para encontrar áreas de tráfico, ubicar el mejor lugar de caza, o encontrar a tu presa cuando esta ha sido herida.

Espero que con la guía para rastrear animales, y con práctica, puedas dominar este arte y complementar tus habilidades de aventurero y si eres cazador, hacerte un mejor cazador al saber identificar el rastro de los animales.

Guía para rastrear animales

Rastreando señales

Lo primero que debes aprender acerca de rastrear, es donde buscar a los animales. Esto se logra haciendo lo que se conoce como **rastreo de señales**. Las señales son cualquier cosa, además de las huellas, que delatan la presencia de animales. Se puede decir que la mitad del proceso consiste en rastrear señales, mientras que la otra mitad consiste en trabajar con las huellas.

Señales a gran escala

Rastrear el paisaje

Es leer el paisaje para localizar animales. En la mayoría de los paisajes hay **islas** donde se encuentran muchas especies. Una forma de buscar es encontrar la mejor **isla** de herbívoros. Donde hay herbívoros, hay carnívoros. En el área entre las islas va a haber pocos animales, excepto el área de paso o ruta que los animales usen.

Marca en la hierba después de que pasa un animal.

1. **Necesidades de los herbívoros**
    1. **Refugio**. Vegetación espesa, arbustos, rocas, que le permitan esconderse o escapar.
    2. **Gran variedad de vegetación**. Un solo tipo de vegetación se agota. Una buena fuente de alimento es necesaria para poderse quedar en el hábitat. Ir fuera del hábitat es peligroso, es por eso que tener varios tipos de vegetación en diferentes tiempos ayuda a mantener una fuente continua de alimento.
    3. **Agua**. Muchos herbívoros no la necesitan, ya que ellos obtienen el agua de la vegetación que comen.
2. **Animales indicadores**. La presencia de estos animales es un indicador del valor del hábitat. Si alguno de estos esta presente, es un buen hábitat, si todos están presentes, es un excelente hábitat.
    1. Ratones. De los roedores mas prolíferos y una muy buena fuente de alimento de predadores.
    2. Conejos
    3. Venado

3. **Tipos de hábitats**
    1. **Bosque profundo**. Muy pobre como hábitat de animales, hay poco refugio y la vegetación no es muy variada. Generalmente hay algunos mapaches, pájaros conejos pero poco de los otros.
    2. **Campos**. También muy pobre, hay poco o nada de refugio, excepto en la orilla de los campos. La parte media de los campos es territorio abierto para aves de presa
    3. **Áreas de transición**. Estos lugares son excelentes para encontrar animales. Un área de transición es una zona de intersección entre dos hábitats. Por ejemplo: Bosque y campo, campo y arroyo, bosque y arroyo. Estos ofrecen gran variedad de vegetación y refugio.

Vereda usada por los animales.

Rutas de viaje

Los animales tienden a tomar la ruta mas fácil para viajar entre paisajes, a menos que estén siendo perseguidos. Esto resulta en la creación de un **sistema de caminos** dentro del hábitat. Quedarse en este sistema de caminos cuando se esta siendo perseguido no es buena idea. Las presas por lo regular son más pequeñas que el predador, es por eso que va a tratar de huir por pequeñas aperturas entre la espesa vegetación donde el predador, más grande, no podrá seguirlo.

1. **Veredas**. No son específicas de una especie, cualquier número, tamaño y forma de animales las usan. Estas son las autopistas del monte. Son frecuentemente usadas y raramente cambiadas. Los animales los conocen íntimamente. Puede haber o no vegetación y esta puede esta maltratada.
2. **Pistas**. Estas son usadas menos frecuentemente y son más susceptibles al cambio. Son más específicas de un animal en particular y se usan para conectar áreas de abrevaderos, áreas de echaderos, áreas de alimentación.
3. **Rutas de escape**

    - **Forzadas**. Generalmente se usan una sola vez, rompiendo ramas a través de los arbustos desde un camino o pista para escapar.

- **Rutas de escape establecidas**. Es una ruta forzada usada repetidamente, frecuentemente conduce a un escondite.

Madriguera de oso.

Áreas de dormir

1. **Camas**. El lugar que se usa para dormir. Por lo regular en la parte mas densa de los arbustos para poder escuchar cuando algún predador se aproxima.
2. **Cama de paso**. Una cama establecida usada de vez en cuando.
3. **Echadero**. Usado una o dos veces para descansar y/o rumiar, se puede reconocer por vegetación rota y aplastada.
4. **Madriguera**. Usada únicamente para criar a los jóvenes. Por lo regular son hoyos, hechos por el mismo animal, o abandonados por algún otro.

Áreas de alimento

1. **Área de alimentos variados**. Lugar donde los animales van a comer fuera del camino. (80%)
2. **Área de alimento de una sola planta**. Se caracteriza porque el animal o manadas van a alimentarse de una sola planta o grupo de plantas del mismo tipo.
3. **Comiendo a través**. Cuando el o los animales literalmente han comido a través de una mancha de vegetación y salen del otro lado.
4. **Parches**. Marcas de mordiscos que dejan los animales cuando come de manera irregular en las orillas de las veredas o pistas.

Una huella es la ventana al pasado de un animal. Mira al suelo como si fuera el manuscrito de la vida de un animal.

Señales de escala media

Esta es la señal más definitiva, se encuentra donde sea, especialmente en caminos y pistas.

1. **Las 8 más importantes**

1. **Rozaderos**. Áreas del paisaje que han sido pulidas.

    - **No intencionales**. Cuando el animal se talla contra algún objeto durante sus patrullajes en los caminos. Por ejemplo: una rama.
    - **Intencionales**. Es el área específica donde un animal se talla. Por ejemplo: cuando los venados se tallan el pelillo de sus astas, o los osos rascan su cuerpo contra un tronco.
2. **Pelos y plumas**. Esto puede indicar dos cosas, que el propio animal se los quito, ya sea pelos o plumas, o que ahí algún predador mato a su presa.
3. **Mordidas y masticadas**
    - **Roídas**. Como las ardillas en las nueces, o árboles. Se puede identificar el animal por el tamaño de la marca de sus dientes.
    - **Masticadas**. Donde ha sido mordida la planta, en la rama, en el tallo, etc.
        - **Cortes limpios de 45°**. Este es causado por animales con incisivos, como los roedores.
        - **Orillas aserradas**. El venado jala el pasto hacia arriba y lo arranca.
        - **Masticadas**. Marcas de dientes por todas partes, posiblemente con saliva. Por ejemplo algún predador.
        - **Rupturas**. Se causa por el movimiento de los animales.
    - **Arañazos**. Pueden estar por todo el lugar, hechos por garras en los árboles, suelo, etc.
        - **Intencionales**. Por ejemplo un mapache rascando en el piso comida, algún gato afilando sus garras en un árbol, etc.
        - **No intencionales**. De algún animal que pasa.
    - **Desorden.** Cualquier cosa fuera de lugar que se encuentre en el piso, por ejemplo, hoyos, piedras movidas, ramas rotas, etc.
    - **Vegetación superior**. Vegetación rota, plantas desgastadas y rotas por el recorrido del animal. La ubicación de la ruptura, la altura, indica el tamaño del animal. Se puede saber la antigüedad de la ruptura al poner atención en como la vegetación ha envejecido en la ruptura y haciendo una ruptura muestra.
    - **Excrementos**. Proporcionan mucha información. Te dice el tipo de animal, por el tamaño, forma, consistencia, que ha comido. Por lo regular se encuentran en áreas donde el animal se siente seguro, lo que significa que es un buen lugar para buscar animales.

Excremento de coyote después de comer conejo.

El análisis de excremento: Primero determina a qué animal pertenece. Si es de carnívoro, tendrá pelos, plumas, huesos. Si es de herbívoros, en verano será suelto y suave, con forme avanza la estación encontrarás nueces, semillas, fruta. Mientras que en el inviernos, es dura y compacta. Evita tocar el excremento, y si esta seco y polvoriento, no inhales el polvo ya que puede provocar enfermedades en los pulmones.

- ☐ Tubular – Caninos, mapaches, zorrillos, tlacuaches, glotones, osos
- ☐ Lágrima o Cono – Felinos
- ☐ Tiras gordas – Familia de la comadreja
- ☐ M & M's – Conejos y liebres
- ☐ Oblongo – Ciervo
- ☐ Punta de lápiz – Roedores
- ☐ Zorra- Tubular y cónico en ambos extremos – entre perro y gato

Antigüedad del excremento: Puede ser antigua, pero para estar seguros necesitas verla salir del animal. Márcala con un palo de paleta y revísala frecuentemente. El excremento se seca de afuera hacía adentro. Encuentra uno fresco, corta un pedazo, examínalo, regresa después corta otro pedazo y copara como cambia con el tiempo.

Bolas o pellets: Las rapaces (halcones, águilas, búhos) regurgitan bolas de lo que no pueden digerir, huesos, plumas y/O pelo.

Señales en pequeña escala

1. **Compresiones**. Estas son tanto huellas como señales. En cualquier superficie se puede encontrar partículas de polvo y arena. Cuando algo camina en esta superficie presiona la arena o la remueve de la superficie.

Señales a escala fantasma

1. **Ausencia de brillo**. En la mañana con el sereno todo brilla, si algo cruza el pasto va a presionar o a limpiar la humedad dejando manchas opacas. Mientras avanza el día el sereno se evapora.
2. **Brillos**. Durante el día todo tiende a opacarse. Cualquier cosa que camine en el pasto lo presiona y la cara brillante de este refleja el sol produciendo un brillo.

Los brillos desaparecen en unas 2 horas. El pasto y hierba doblado se recupera completamente en unas 24 horas.

3. **Depresiones en las hojas**. Las hojas son comprimidas conforme los animales caminan, dejando una huella debajo de las hojas en la tierra. Las hojas se restablecen, pero no completamente, dejando una depresión.

Guía para rastrear animales

Esta es la segunda parte de la guía para rastrear animales, y como seguramente recuerdas, en la primera parte nos enfocamos en reconocer e identificar las señales del entorno para saber si hay animales. En esta segunda parte, pondremos especial atención a las huellas que dejan los animales al andar.

Guía para rastrear animales

Huellas

Partes de una huella

Cuando se marca una huella, el talón se desliza en el suelo, se marca y se despega. Ninguna huella se registrará directamente hacia abajo. Siempre hay algún componente en ángulo (mirando la sección transversal de la huella) ya sea desde el pie que ingresa o desde el pie que sale.

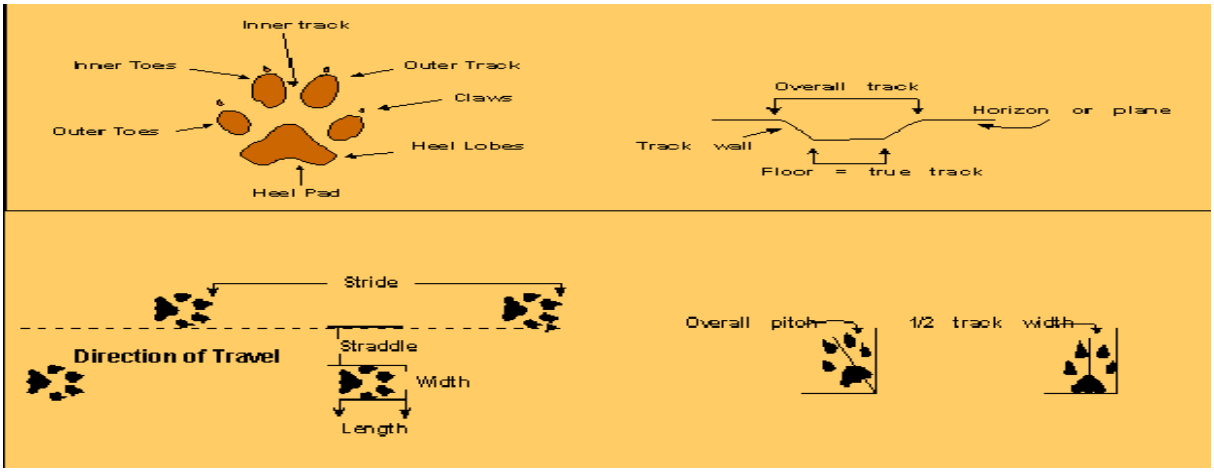
Cuanto más suave es el suelo, mayor es la inclinación de la pared, lo que crea una mayor distorsión entre la huella general y la verdadera huella. La mayoría de las personas no lee la verdadera huella.

Leen los cortes horizontales (huella general) que no proporcionan la verdadera medición de la trayectoria. La verdadera huella es la única medida real para el seguimiento. Si lees la huella general, no podrías distinguir la diferencia entre una huella de perros y una huella de coyotes. Por ejemplo, en un perro, los dedos interiores de los pies son más grandes que los dedos exteriores; en un coyote, los dedos exteriores son más grandes. Pero esta distinción no se mostrará en la huella general.

Midiendo una huella

Necesitas medir la longitud y el ancho de las cuatro huellas (2 en humanos). Cuando se miden las huellas de animales, las lecturas de la longitud entre las huellas se miden de dedo a dedo porque los animales apoyan primero los dedos de los pies. En los humanos se mide desde el talón hasta el talón porque apoyamos primero el talón.

1. **Establece la línea de viaje**: Esto se puede hacer a simple vista si las huellas están despejadas o colocando palos de paleta en el talón de las huellas y conectando una cuerda a los palos.
2. **Longitud de la huella**: Mide la longitud de la huella verdadera.
3. **Ancho**: Mide la parte más ancha de la huella.
4. **Zancada**: Se mide desde el talón de un pie hasta el talón del otro pie (es decir, la línea del talón derecho a la línea del talón izquierdo).
5. **Separación**: Si *dibujas* una línea entre los talones izquierdos y una línea entre los talones derechos, la distancia entre estas dos líneas es la separación. Hay separación cero y separación positiva.
6. **Inclinación:** Es el grado en que el pie sobresale de la línea de desplazamiento (inclinado). En el punto más ancho de la huella, dibuja una línea que parta la huella a lo largo de su eje largo. La distancia desde donde sale la línea desde la parte delantera del pie hasta la línea del talón es el tono general.



7. Inclinación verdadera = Inclinación total – 1/2 ancho de huella. Ej. 4 “huella ancha, 3” inclinación general 3 – (1/2 * 4) = 1 “= Inclinación verdadera. Esto se debe a que, si no hay inclinación, todavía quedarían 2” desde la línea a través de la huella hasta la línea del talón. Por lo tanto, esta medición se debe restar. Ej. 2 “- (1/2 * 4”) = 0

8. **Zancada general**: se mide desde el talón en un lado hasta el siguiente talón en ese lado. Por lo tanto, hay una huella general izquierda y una huella general derecha. La comparación de estos dos puede determinar la orientación de lo que rastreas.

1. **Determinación de la orientación**: el lado dominante da un paso, con golpe, corto; mientras que el lado no dominante da un paso más largo. Por lo tanto, si una persona camina con los ojos vendados, girará hacia el lado dominante.
2. Por ejemplo, una persona dominante del lado derecho tiene una zancada global derecha de 20″ y una zancada general izquierda de 20 1/2″. Por lo tanto, la persona se desviará hacia la derecha. Esta es la razón por la cual una persona perdida a menudo elige un camino desviado hacia su lado dominante. Nota: Si agregas medio kilo de peso por cada 25 kilos de peso corporal de la persona y lleva este peso en el lado no dominante, enderezará la caminata de la persona (sin dar vueltas).

Clasificación de las huellas

1. **Impresión clara**: Cuando puedes ver la huella claramente en suelo blando, todos los dedos visibles. (5% de las veces)
2. **Clasificación de patrones**: Sin impresión clara, debe entender la huella por la forma general y tamaño de huella. (95 % de las veces).

Clasificación de impresión clara

Las huellas delanteras y traseras en un lado estarán cerca una de la otra. Debes tener en cuenta la cantidad de dedos en la huella delantera y trasera. Al mirar la huella, también observarás el tipo de andar preferida que usa el animal (para diferenciar entre las huellas delantera y trasera).

1. **Forma de la huella**: La forma de la huella es la forma general del patrón de huella.
2. **Registro directo**: A medida que se levanta el pie delantero, el pie trasero de ese lado cae directamente en la huella delantera (gatos y zorros). También se llama caminar perfecto.
3. **Registro indirecto**: Cuando se levanta el pie delantero, el pie trasero de ese lado cae ligeramente hacia atrás y hacia la derecha o la izquierda de la huella delantera (según el sexo del animal).

Animales

Consulta las tarjetas de seguimiento.

Aves

1. **Ave de suelo:** Pasa la mayor parte de su tiempo en el suelo y muestra un andar "caminando"
2. **Ave que percha:** Pasa la mayor parte del tiempo en los árboles, muestra un andar de "salto"
3. **Mezclado**: Si la huella muestra tanto caminar como saltar, es probable que sea un pájaro que divide su tiempo entre los árboles y el suelo, por ejemplo, el cuervo.

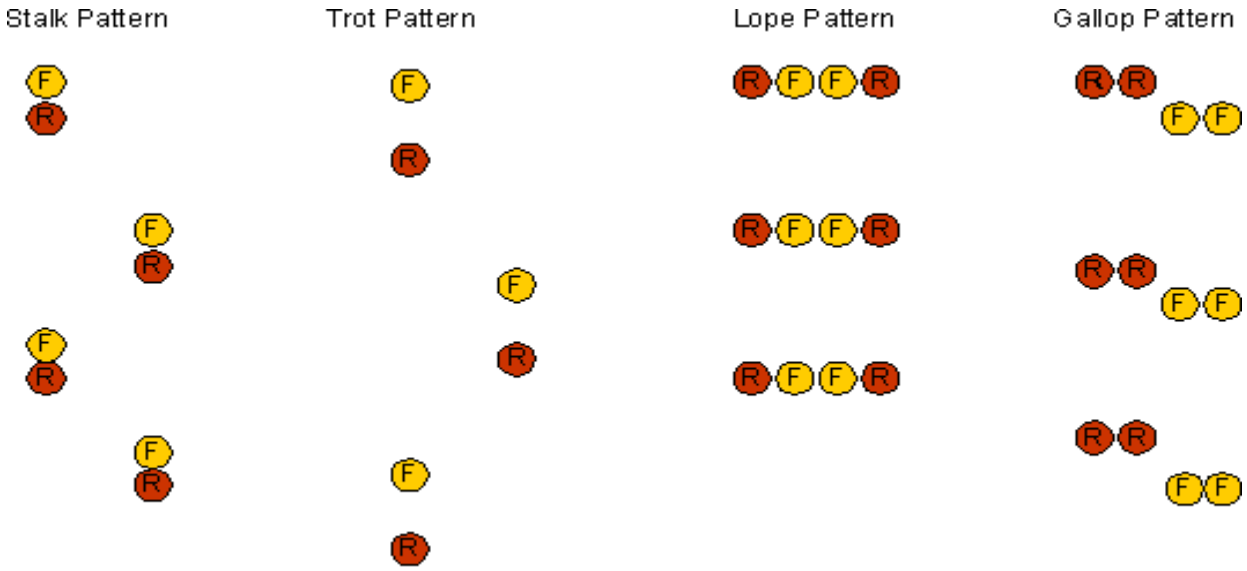
Clasificación del patrón

Hay una serie de diferentes tipos de patrones de movimiento. 90 – 95% del tiempo un animal usará este método de movimiento.

En cada caso, debajo de la marcha descrita está el *patrón de marcha normal para ese animal.* A medida que los animales cambian de velocidad, este patrón cambiará (por ejemplo, moviéndose lentamente, en persecución, siendo perseguidos).

RF = derecho delantero, LR = izquierdo trasero, RR = derecho trasero, LF = izquierdo delantero

1. **Continuo de velocidad:** Acechar –> Caminar lento –> Caminar –> Trote –> Bote –> Correr a paso largo –> Galope
2. **Caminantes diagonales**: El animal mueve los lados opuestos del cuerpo al mismo tiempo (por ejemplo, RF y LR se mueven simultáneamente). Venado, perro, gato – el gato y el zorro marcan al estar completamente despegados en algún momento.
3. **Caminantes de salto:** Los pies delanteros aterrizan juntos, luego los pies traseros. 99.9% del tiempo, estos animales usan este patrón incluso cuando se mueve lento o rápido. Inclinación medida desde los dedos traseros hasta los dedos traseros. Familia de la comadreja, todos los miembros excepto zorrillos y tejones.
4. **Caminantes de galope**: Los pies delanteros aterrizan primero, luego los pies traseros salen por fuera de los pies delanteros y aterrizan adelante.9% del tiempo estos animales usan este patrón, incluso cuando se mueve lento o rápido. Inclinación medida desde los dedos traseros hasta los dedos traseros. El patrón no cambia con la velocidad. La distancia entre los conjuntos de huellas aumenta. Conejos Liebres Roedores, excepto puercoespín y perrito de la pradera.
5. **Al paso**: Mueve el mismo lado del cuerpo al mismo tiempo (por ejemplo, RF y RR). Estos animales tienen cuerpos anchos y gordos. Estas son las excepciones de los otros grupos. 95% de las veces estos animales usan este patrón. A medida que aumenta la velocidad, cambian su patrón. Tejón americano (coyote), zorrillos, puercoespín, tlacuache o zarigüeya, mapache, oso.
6. **Variaciones en las clasificaciones de patrones**: 5% del tiempo. Todos los animales pueden cambiar su forma de andar, en particular, los caminantes diagonales y los que van al paso cambiarán su patrón a medida que su velocidad aumente.



Note: Patterns only, not relative stride length between patterns.

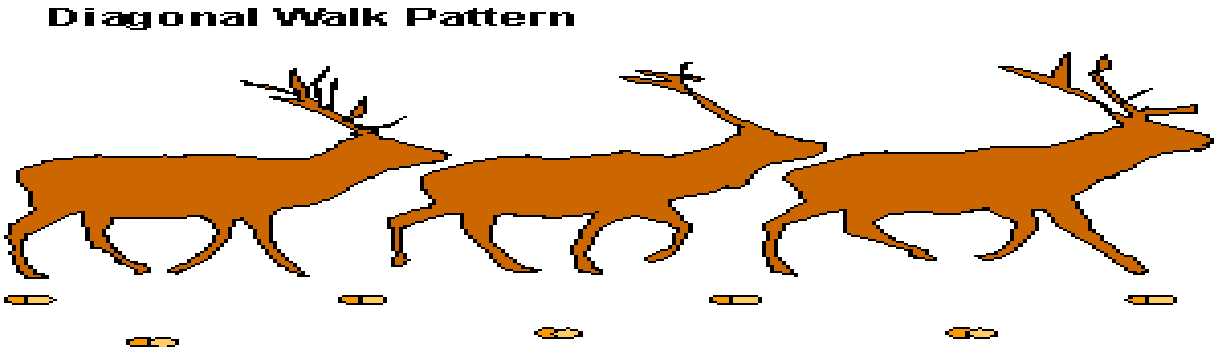
Entre estos patrones principales hay un continuo de variaciones de patrones.

- ☐ De ir al paso a diagonal = 16 patrones
- ☐ De diagonal a salto = 32 patrones
- ☐ De galope = 16 patrones
- ☐ Para la velocidad, una caminata lenta para un que va al paso es más rápido que una caminata lenta para un caminante diagonal.
- ☐ El acecho es generalmente el patrón más lento y es más lento para que vaya al pasoy un caminante diagonal.
- ☐ Camina lento: el animal empuja el peso corporal hacia adelante.

RR –> RF –> LR –> LF

RESUMEN DE CLASIFICACIONES Y VARIACIONES

El seguimiento por patrones le permite rastrear sobre terreno duro a larga distancia.

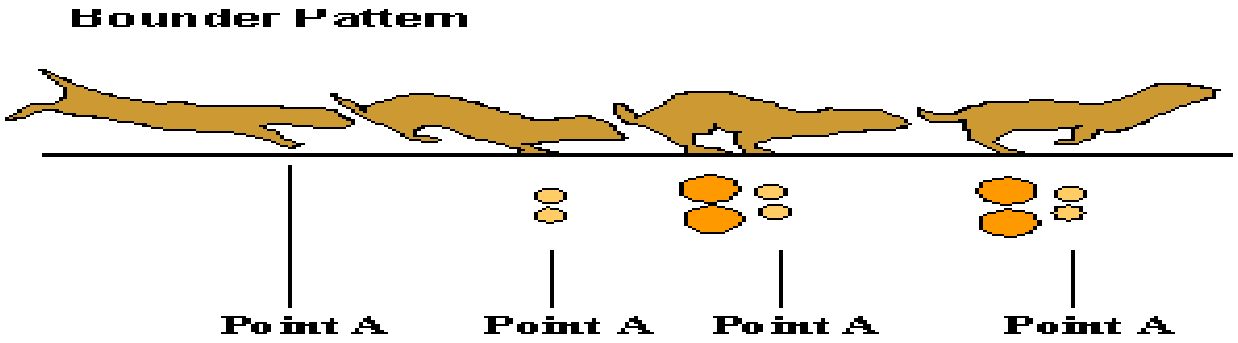


1. **Andadores diagonales**

- ☐ Acecho
- ☐ Caminar lento

- ☐ Al paso cuando está aburrido, molesto, agravado
- ☐ Caminar
- ☐ Rara vez se desplaza al salto, excepto en terrenos blandos o rocosos; prefiere galopar; en un terreno limpio prefiere dar unos saltos antes de entrar en galope; prefiere trotar o galopar; puede de caminar a galopar (ej., si de repente se asusta)

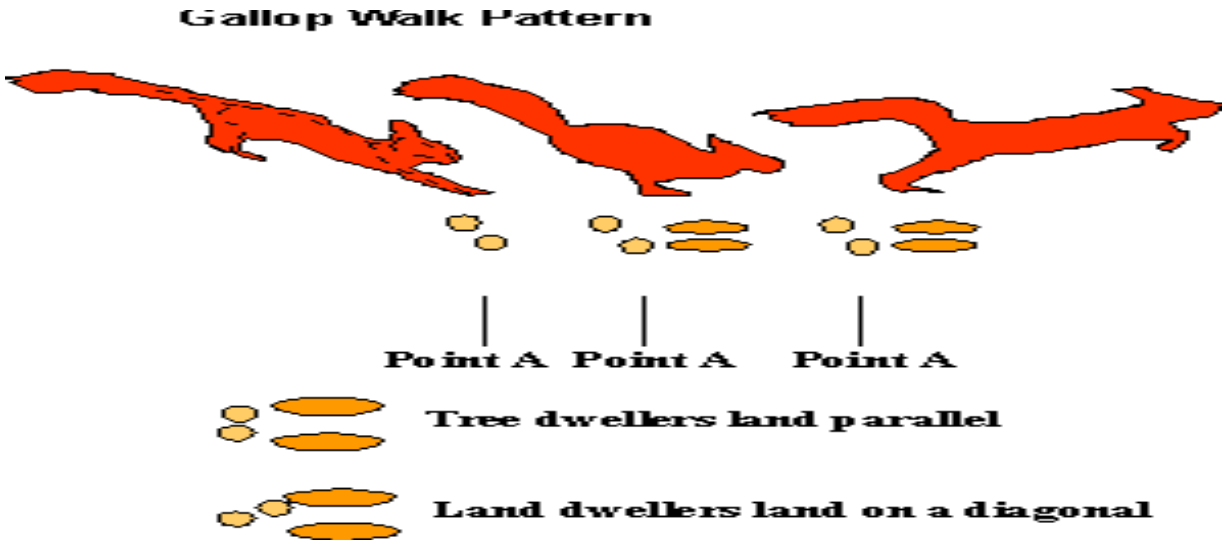
Nota de especie: Los ciervos prefieren galopar a gran velocidad, excepto el venado de cola negra y el venado bura que prefieren saltar porque viven en áreas rocosas.



2. **Caminantes de salto**

- ☐ En explosiones de velocidad galopa, normalmente antes de matar.
- ☐ Caminará en diagonal al acercarse al territorio de caza, por ejemplo, desacelerando para ser más silencioso.
- ☐ Acecha al cazar.
- ☐ Va al paso cuando se aburre o se agita, o es amenazante, normalmente antes de salir a cazar.

Nota: Este es un ejemplo de cómo puedes decir el "estado emocional" de un animal observando sus huellas.



3. **Caminantes de galope**

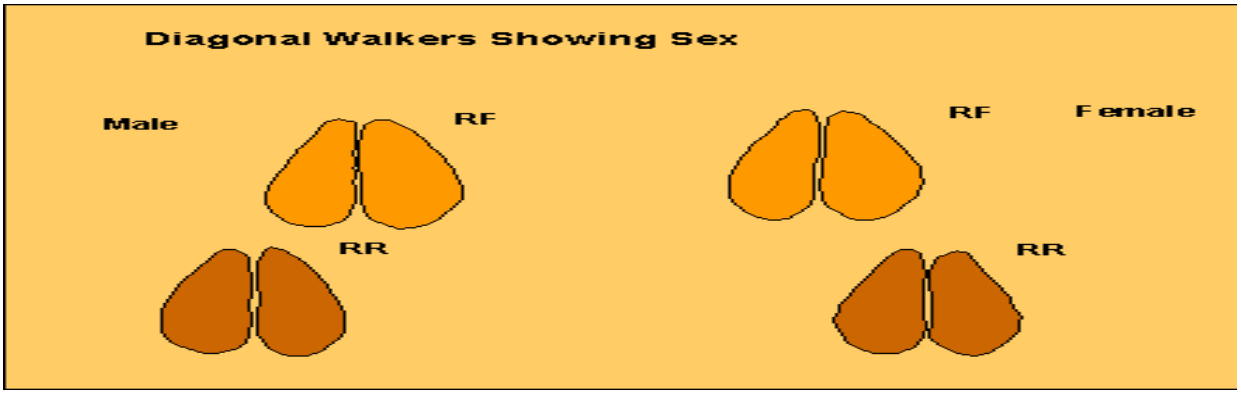
- ☐ Prefieren galopar, pero saltará en terrenos blandos, es decir, nieve, barro o terreno rocoso.
- ☐ Caminará en diagonal si necesita cubrir una distancia más corta de la que cubriría en salto, por ejemplo, el conejo.
- ☐ Acecha al alejarse del peligro.
- ☐ Va al paso cuando amenaza o se aburre.

4. **Al paso**

- ☐ Pueden pasar de acecho a galope

Lectura de la huella

1. **Cara**: Si un pie delantero está detrás del otro entre 4 – 5 huellas ese pie está en el lado dominante. El animal tenderá a dar vueltas en esa dirección.



2. **Sexo**: *(esto funciona solo para andadores diagonales)*. Ciervos, por ejemplo, solo porque una huella sea profunda o ancha no significa que el animal sea macho. Existen variaciones en el tamaño de los animales de la misma especie desde el lugar (diferentes cantidades de alimento). El venado macho y la hembra tienen una estructura ósea diferente. La hembra tiene la cadera más ancha que los hombros (para el parto). El macho tiene los hombros más anchos que la cadera (para sostener las astas). Para saber el sexo del animal debes comparar el animal consigo mismo. Encuentra la huella delantera en un lado. Busca de la huella trasera en ese lado. Si la huella trasera está en el interior de la huella delantera es macho, una huella trasera en el exterior es hembra. Este sistema funciona solo para animales adultos. Los animales inmaduros no han terminado el desarrollo de los huesos y pueden tener una huella trasera que cae exactamente detrás de la vía delantera.

3. Los felinos son otro ejemplo porque ellos registran directo. Entonces, ¿Cómo se puedes saber si el pie trasero está dentro o fuera del delantero? En los gatos (y zorros) el pie delantero es más grande (en 1/3) que el pie trasero. Por lo tanto, la huella trasera caerá en la huella delantera y será hacia adentro o hacia afuera. Interior
= macho Exterior = hembra.

Edad de la huella

1. El factor individual más importante en la degradación de las huellas (y por lo tanto el envejecimiento) son el clima y las fluctuaciones climáticas.
2. La gravedad (sí, esa de Newton) es el segundo factor principal en la degradación de las huellas.
3. El tercer factor es el tipo de suelo. La única forma de aprender a estimar la edad lashuellas es observando cómo se degrada una huella con el tiempo considerando lascondiciones del suelo y las condiciones climáticas. Los suelos se clasifican de 1 a 10, siendo 1 arena y 10 arcilla (suave a duro). Primero debes estimar la clasificación del suelo. Luego mantener un registro preciso de los cambios climáticos y, al observar una huella, tendrás una idea de cómo se degrada una huella en ese tipo de suelo con esas condiciones climáticas. Las condiciones climáticas a tener en cuenta son la temperatura, la humedad, el viento, la precipitación y las horas de luz solar directa en las huellas.

4.

5. **Sabiduría de las marcas**: Has esto una vez al mes durante tres meses y cubrirás todas las estaciones para el tipo de suelo en tu área (si es posible, hazlo con varios tipos de suelo).Limpia un área rectangular del suelo. Retira todas las rocas, trasplanta las plantas, etc. Excava 10 centímetros, rompe la tierra hasta que quede de con una textura suave, golpéela suavemente y déjela reposar durante 24 horas. Usando una vara u objeto de aproximadamente 1/2 pulgada de diámetro, has 5 marcas seguidas en el suelo con una presión variable desde un toque hasta lo

suficiente para ir a 3 centímetros de profundidad. Observa las marcas cuidadosamente durante 10 minutos para grabar en tu subconsciente cómo se ven.

6. Anota las condiciones climáticas. Regresa 6 horas más tarde y repite todo el proceso haciendo las nuevas marcas con el mismo palo y las mismas presiones seguidas en fila a las primeras marcas. Ahora tendrás marcas nuevas y marcas de 6 horas para comparar. Estudia ambos durante 10 minutos. Regresa en 6 horas y nuevamente 6 horas después de eso y nuevamente en 6 horas. Esto te dará una comparación de la degradación de la huella a las 6 horas, 12 horas, 18 horas y 24 horas. Luego regrese cada 24 horas durante 6 días y verás la edad de la huella y su degradación durante una semana. Después de hacer esto en verano, otoño, invierno y primavera, comenzarás a aprender a estimar la edad de las huellas en un plazo de 2 horas después de haberlas hecho. También es aconsejable hacer esto cada vez que te mudes a una nueva área para rastrear.

Huella de gato montes. La familia de los felinos no marca las uñas.

Técnicas de aprendizaje

Usando tarjetas: Lee sobre un animal y prepara una tarjeta de guía. Al revisar estas tarjetas durante la identificación, aprenderás rápidamente a reconocer las huellas.

Bastón de rastreo: Puede ser primitiva (un palo con marcas en ella) o un bastón avanzado con ligas. El palo debe ser de aproximadamente 1 m y muy recto. Hay que sacarle punta. El palo se usa para medir una huella y te da un estándar para comparar y buscar la siguiente huella. Recomendaciones para las marcas:

- 1a marca = Longitud
- 1a a 2ª marca = Ancho
- 3a marca = Zancada
- 3a a 4a = Separación

- 4a a 5a = Inclinación

Ya que los animales caminan el 95% del tiempo, el bastón de rastreo es una forma útil de encontrar la siguiente huella. Si colocas la tercera marca sobre el centro de la última huella, el bastón apuntará al centro del área donde estará la siguiente huella. Para encontrar la huella, agregue la separación. Si no encuentras la ruta, pregúntate ¿Qué dice el paisaje? Cuesta arriba, cuesta abajo acortará la zancada; escombros: ¿el animal pisó encima o su huella quedó debajo de una piedra? La tierra suave tendrá un efecto en la longitud de la zancada.

Paquete de rastreo: llevar estos artículos contigo te ayudará a aprender a rastrear.

- Lupa – grande 2-4 x, 10x
- Cinta para medir la zancada, etc.
- Regla de plástico para medir la huella
- Cuaderno pequeño
- Bolígrafo
- Bolsas Ziplock para excrementos, huesos, etc.
- Guías de campo
- Tarjetas referencia
- Pinzas
- Palitos de paleta y cuerda
- Etiquetas para etiquetado.

Toda la información que necesitas para encontrar la siguiente huella está dentro de la que ya encontraste. Nunca saltes una huella; no te enseña nada Si no puedes encontrar la siguiente huella, trabaja la que ya tienes, analízala. Así es como aprendes a ser un buen rastreador. Si te toma 2 horas encontrar la siguiente huella, tu habilidad crecerá a un nivel más alto.

Riesgos ambientales al rastrear

En cualquier situación de rastreo, debes conocer los peligros ambientales locales para evitar accidentes. Esta es una lista con algunos ejemplos.

1. **Excremento**: Evita manipularlo con las manos. Al separar los excrementos o gránulos usa una vara o guantes desechables. El excremento seco contiene numerosos microrganismos y esporas que, si se inhalan, pueden provocar infecciones pulmonares graves.
2. **Hiedra venenosa:** La regla básica de “hojas de tres, déjala ser” sirve como identificación básica de la hiedra venenosa. Aprende a reconocerla.
3. **Abejas y avispas**: Los panales a menudo se encuentran en troncos podridos en los que puedes estar buscando señales.
4. **Serpientes**: A menudo se asolean en las rocas cuando hace buen tiempo o se esconden en áreas oscuras cuando hace calor.

RASTREO. DEFINICIONES. – Parte 2

RASTREO.

El rastreo (*tracking*) se define como el arte de localizar, identificar y seguir señales y, mediante interpretaciones y deducciones inteligentes, obtener información razonablemente precisa sobre la presa en cuestión. Las mismas destrezas se aplican si la presa es un ser humano, un animal, un ave o un vehículo. Cuando se aplican a los animales, el arte del rastreo recibe distintos nombre según el continente: *trailing* en Norteamérica, *spooring* en África y *pugging* en India. En resumidas cuentas, el rastreo es el seguimiento y la interpretación de señales.

SEÑALES.

Las señales son indicaciones físicas que se descubren en un entorno y que ha dejado el paso de un animal o de un objeto inanimado. Los siguientes son ejemplos de señales visuales:

- Savia de una raíz dañada o del tronco de un árbol.
- Alteraciones en el reino animal, las aves o los insectos.
- Cambios de color y disposición poco natural de la vegetación por verse alterada.
- Ausencia de agua o rocío en la vegetación.
- Huellas en el suelo embarrado o desnudo de vegetación.
- Presencia de barro, tierra o arena en la vegetación.

- Excrementos, pelo, plumas y huesos.
- Vegetación aplastada, rota o cortada.

SEÑALES EN EL SUELO.

Son marcas, huellas o alteraciones al nivel del suelo.

SEÑALES EN ALTO.

Señales situadas por encima del nivel del tobillo.

SEÑALES CONCLUYENTES.

Señales directamente relacionadas con la presa, como la huella de una bota en terreno blando.

SEÑALES VALIOSAS.

Señales probablemente dejadas por la presa, pero que no se pueden relacionar con ella de manera definitiva.

SEÑALES CLAVE.

Las señales clave son las más importantes. Una pista puede presentar de 20 a 30 tipos distintos de señales y el rastreador tendrá que estar familiarizado con todos ellos. No obstante, el rastreador se concentrará en una combinación de dos o tres señales en todo momento, que son las señales clave. Dada la naturaleza del terreno y los cambios en la vegetación, las señales clave cambiarán y una será más importante en algún momento. La señal clave variará dependiendo del paisaje, sea una selva primaria o secundaria, el sotobosque, una ciénaga, una pradera, el desierto o áreas cubiertas de nieve. Obviamente, algunas señales son habituales en todas las áreas, como una huella de pisada o una rodada. Las señales clave, como todas las señales, son afectadas por todos los cambios meteorológicos y estacionales. Se alteran según el momento del día y antes, durante y después de llover o nevar, todo lo cual influye en gran medida en las señales que queden en una zona.

PATRÓN DE SEÑALES.

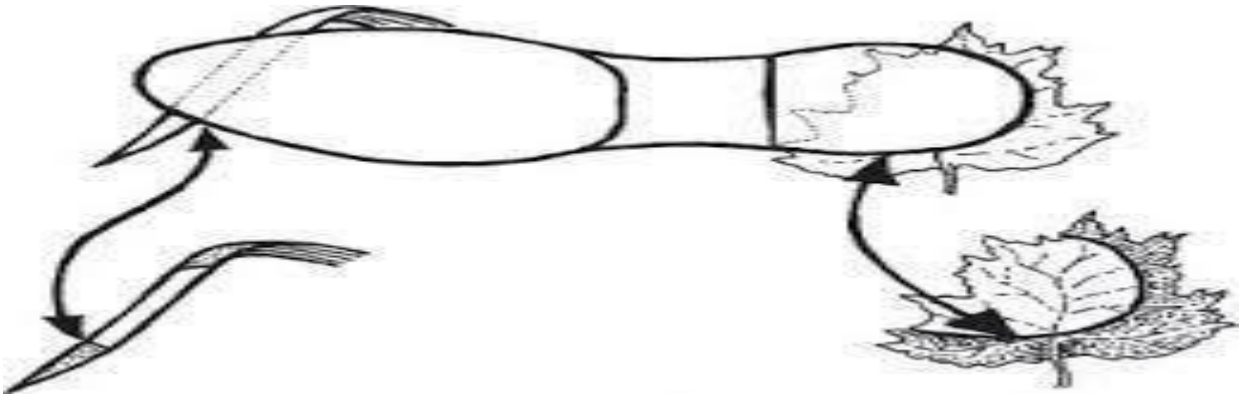
El patrón de señales revela los hábitos o peculiaridades de una presa. Esta información corresponderá a un individuo concreto o servirá para elaborar el perfil de un grupo o una especie. Un ejemplo sería un ciervo que se aventura fuera del bosque al amanecer para alimentarse de la cosecha de un granjero.

PARÉNTESIS DE TIEMPO.

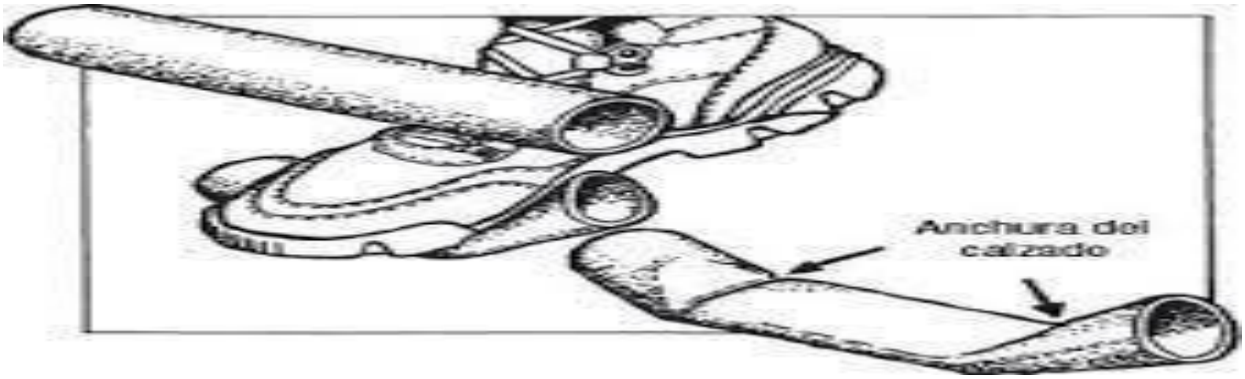
Todas las señales en los estadios iniciales se sitúan en un margen de tiempo, es decir, el tiempo transcurrido entre el primer momento posible en que se pudo dejar una señal y el momento en que se localizó.

BORDES RECTOS.

Son las líneas rectas en las hojas o briznas de hierba impresas por la aplicación de presión. La mayoría de las hojas, verdes o secas, se curvan y, si se pisan, se rompen o doblan en línea recta. Por lo general, las hojas secas se quiebran y las hojas verdes o húmedas se doblan.



A partir de los bordes rectos impresos en las hojas, podemos deducir el tamaño aproximado de la huella, lo cual, a su vez, nos ayudará a determinar el tamaño de la presa. Puedes comprobarlo pisando un cilindro de cartón, como el interior del papel higiénico, donde imprimirás dos bordes rectos. La anchura de tu pie quedará definida por la distancia entre ambos "bordes rectos".



EL RASTRO.

La palabra "rastro" (*spoor*) de los afrikáners significa "huella", en holandés. "Rastro" se reserva para las señales dejadas por un animal (también el ser humano) en oposición a las señales que deja un vehículo o un objeto inanimado.

LA PISTA.

Es una línea de señales. Pista describe la línea o marcas dejadas en el suelo por todo lo que se acarrea o arrastra. Esta palabra amplía su significado para abarcar una señal o serie de señales, cualquier vestigio físico dejado por algo a su paso, sea una rueda, la estela de un barco, una serie de pisadas, el rastro de un animal, el olor, cualquier calor residual e incluso material observado al microscopio en los casos de rastreo genético.

RASTREO VISUAL.

Es el arte de seguir el rastro de una persona, animal o vehículo mediante las huellas que ha dejado. Hay que recordar que es difícil moverse en un entorno sin dejar señales visibles para el ojo adiestrado. Un rastreador visual se apoya sobretodo en la vista y, por tanto, es incapaz de rastrar por la noche, excepto en condiciones muy poco habituales, como cuando brilla la luna con intensidad, cuando hay una luz ambiente brillante, cuando se usa una linterna o con aparatos de visión nocturna.

RASTREO DE OLORES.

El rastreo de olores suele practicarse con perros. No obstante, un rastreador visual bien adiestrado puede seguir una presa, sea humana o animal, por su olor, un olor que tiene que ser fresco e intenso. Además, el rastreador visual debe estar alerta de los peligros potenciales cuando detecte olores como:

- Olor de comida.
- Humo.
- Letrinas.
- Tierra recién excavada o removida.

CUADRO DE RASTRO.

Es la imagen general que se hace el rastreador a lo largo de una pista dejada. Para el buen rastreador es como una historia escrita. Para obtener una imagen completa del rastro, hay que seguir la pista hasta establecer con precisión los detalles completos de la presa que está siguiendo. La imagen de la pista se va completando continuamente con cada fragmento de información adquirido. El rastreador experto deducirá parte de esa imagen general después de seguir una presa durante una distancia corta.

SUSTRATOS DE RASTRO.

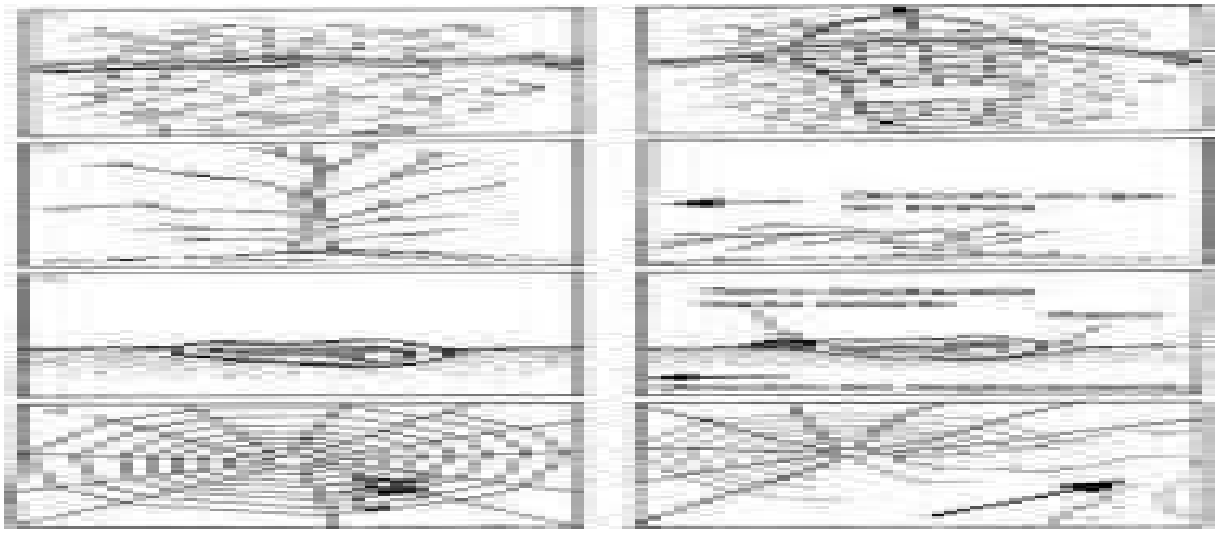
Es el término genérico usado para todos los ámbitos donde la presa ha dejado señales. Por ejemplo, el barro y la arena son sustratos del rastro que retienen señales evidentes, mientras que las rocas y el agua conserva señales pero mucho más difíciles de detectar.

PUNTOS DE ENTRADA Y SALIDA.

Son puntos o zonas de paso por los que una presa se mueve de un entorno a otro, por ejemplo, de un pinar a un maizal, de una pradera a una carretera o de un campo arado a un bosque.

INDICADORES.

Son las señales que sirven para indicar la dirección en que se mueve la presa. Pueden ser señales en alto o en el suelo. La maleza, la hierba, los helechos que resultan aplastados o apartados al avanzar retendrán la dirección del movimiento hasta que vuelvan a ser alterados. Cuando una persona o un animal roza al pasar un árbol pequeño, pueden quedar enmarañadas algunas hojas. Las verás desde cierta distancia cuando adquieras experiencia. Si la base del árbol recibió algún golpe, las hojas recuperarán su posición natural. Las hojas o ramas se enmarañan en la posición de desplazamiento; por eso se llaman indicadores. Si las señales se contradicen, es posible que la presa vaya caminado hacia atrás; es decir, las huellas en el suelo mirarán en una dirección, mientras que las marcas de la vegetación alterada indicarán una dirección distinta de desplazamiento. Por otra parte, si las señales indicadoras en alto se contradicen entre sí, en el caso de una presa humana podría ser que las señales hayan sido modificadas o camufladas. Por ejemplo, un hombre que use este engaño táctico doblará deliberadamente la vegetación en dirección contraria a su línea de desplazamiento.



PISTA SUCIA.

Pista que se adentra en una zona en la que existen otras pistas, por ejemplo, en un abrevadero o en una zona de pasto.

Huella de un niño superpuesta a la de un adulto

Huella de perro superpuesta a la de un cerdo

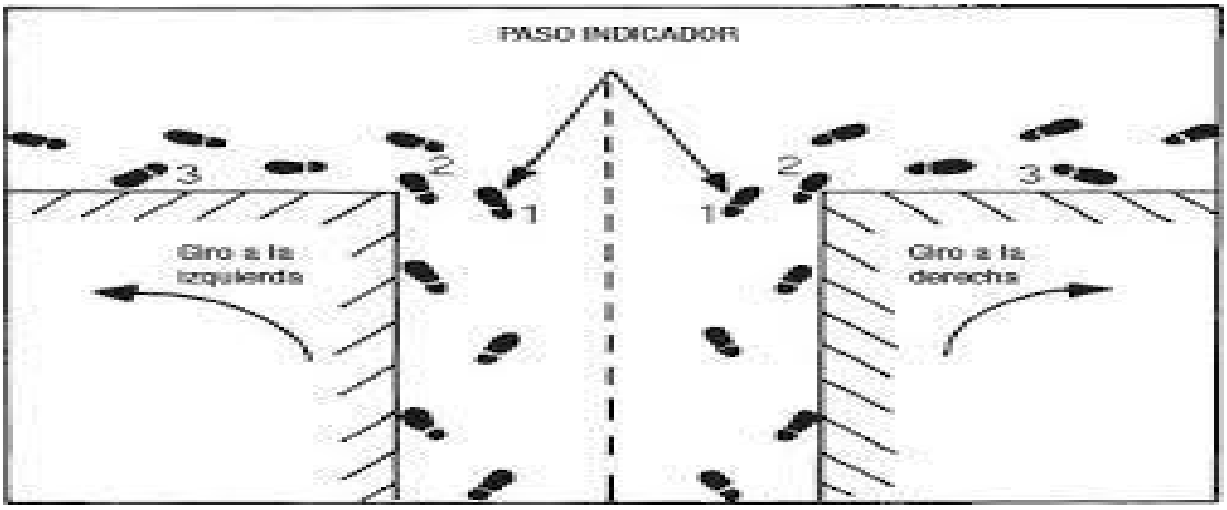
ENGAÑO.

Si la presa sabe que la siguen, invariablemente intentará que el rastreador pierda su pista recurriendo a engaños. A menos que sea muy eficaz en los métodos de engaño, éste en la mayoría de los casos “señalará” un cambio de dirección.

PASO INDICADOR.

Es la huella del pie inmediatamente antes o después de un cambio voluntario de dirección. Los indicios iniciales se ven en las huellas numeradas como 1 y 2, siendo 1 el paso indicador porque apunta o indica un posible cambio de dirección.

La huella 3 nos ofrece el primer indicio claro de la nueva dirección de desplazamiento. Cuando se anda, un cambio de 90° en la dirección suele manifestarse mediante dos pasos más cortos al realizar el giro, en este caso entre 1 y 2.



BÚSQUEDA PERIMETRAL.

Método para localizar o volver a localizar una huella que se ha perdido, o cuando un rastreador se dedica a localizar un punto de partida en la zona de un suceso.

EMPATIZACIÓN.

Lectura de la señal que permite al rastreador pensar y proceder igual que la presa. Eso permite al rastreador anticiparse a las acciones que pueda emprender la presa. El tiempo que el rastreador invierte en empatizar con un nuevo biotopo depende de su habilidad como rastreador. Por ejemplo, imagina que has seguido tres horas a una presa por un bosque y que tus principales "señales clave" fueron indicadores; de repente el rastro de la presa abandona el bosque y cruza una pradera. Tendrás que evaluar la situación: el terreno ha cambiado y las "señales clave" probablemente hayan pasado a ser las huellas de pisadas. Te puede llevar hasta media hora sentirte cómodo siguiendo las señales de una presa; es en este tipo de situaciones en las que el rastreo pasa de ser una ciencia a convertirse en un arte.

RASTREO DE PISADAS.

Es el rastreo "paso por paso" que se desempeña en el periodo de "empatización" o cuando el rastro se vuelve difícil de seguir. Serán sobre todo señales en el suelo lo que irás siguiendo cuando rastrees los pasos, y tendrás que empezar por una huella reconocida de la presa, sea una señal concluyente o sólo valiosa. Luego se procede a un estudio completo de esa huella concreta para obtener toda la información posible: dirección, tamaño de la huella, anchura, profundidad, pie derecho o izquierdo, pata delantera o trasera en el caso de un animal, sexo, edad. Una vez considerado todo esto, la labor siguiente será encontrar la siguiente huella y así sucesivamente.

AISLAMIENTO DE HUELLAS.

Aquí es donde el rastreador, habiéndose anticipado a la ruta del objetivo, abandona la pista y se adelanta. Para hacer esto con alguna garantía de éxito debes saber extrapolar la dirección del avance mediante información obtenida por otra fuente. Esta técnica no sólo se usa para ganar tiempo en la persecución de un objetivo humano, sino que también, si las señales se están enfriando y volviendo antiguas, puedes obtener el premio de encontrar huellas más frescas.

RASGOS.

Son las características o cualidades que distinguen a un objetivo concreto, por ejemplo:

- Una cojera.
- Una extremidad amputada.
- Un par de zapatos gastados de forma distinta.
- Un caballo con una herradura dañada o sin herradura.

FÍSICO.

Atañe al aspecto general del objetivo.

ALIMENTACIÓN.

Comida y bebida que el objetivo consume habitualmente.

HÁBITAT.

Entorno natural en que vive el objetivo. Se describe como:

- Rural.
- Suburbano.
- Urbano.
- Remoto: lejos de cualquier centro de población.

SEÑALES Y RASTREO.

El término “señal”, tal y como se emplea en el rastreo visual, se define como cualquier evidencia de cambio del estado natural de cualquier sustrato causado por el paso de la presa, sea un ser humano, un animal o una máquina. Las señales se dividen en dos categorías:

- Señales en alto: cualquier vestigio por encima de la altura del tobillo.
- Señales en el suelo: cualquier vestigio por debajo de la altura del tobillo.

SEÑALES EN ALTO.

Se localizan en la vegetación situada por encima de la altura del tobillo; la zona se extiende a toda la altura y anchura de la presa. Cuando la presa se abre paso por la maleza, ejerce presión sobre ella y provoca alteraciones anómalas en la vegetación en crecimiento. En el caso de los pájaros, esta zona se extiende hasta la altura máxima de la vegetación, si bien la corriente de aire de una aeronave, en especial un helicóptero, puede causar multitud de señales en alto.

Algunos ejemplos de señales en alto son:

- Cambios en el color de la vegetación.
- Posición anómala de la vegetación.
- Vallas, cancelas y escaleras para cercas rotas.
- Alteración de los nidos de pájaros y las madrigueras de los animales.
- Vegetación cortada.
- Telas de araña desechas.
- Raíces y corteza masticadas.
- Señales de asideros en los árboles.
- Lugares de pernoctación de animales y pájaros, a menudo marcados con excrementos.
- Musgo dañado en los árboles.
- Desaparición del rocío de la vegetación.
- Ramas, ramitas y hojas rotas.
- Alteración de la fauna.
- Objetos hechos por el ser humano colgando de árboles.
- Arañazos en los árboles.
- Excrementos, pelo, plumas y esqueletos de animales.
- Irregularidades en las sombras y luces que crea la vegetación.
- Huida de animales y aves.
- Los animales al huir abren túneles en la vegetación o dejan señales de su ascenso por los árboles.

SEÑALES EN EL SUELO.

Son los vestigios que dejan sobre todo las pezuñas o los pies de la presa. Aparecen donde la vegetación que cubre la superficie del suelo se ha visto alterada por la presa al pasar a través o por encima.

He aquí algunos ejemplos de señales en el suelo:

- Huellas de pies o pezuñas.
- Excrementos, orina, raspaduras y áreas con señales territoriales olorosas de los animales.
- Pelo, plumas, piel y esqueletos de animales.
- Guaridas: conejeras, zorreras, tejoneras.
- Revolcaderos.

- Nidos.
- Nidos flotando en el agua.
- Lugares para el aseo de las plumas.
- Huellas: calzado, pezuñas, garras y patas.
- Raíces magulladas o que vierten sabía.
- Alteración de la vida de los insectos terrestres.
- Alteración o cambio de color de la vegetación terrestre.
- Barro, arena y tierra depositadas por la presa.
- Alteración de las hojas, piedras, palos, galerías excavadas por lombrices, hormigueros y hoyuelos.
- Restos que han caído junto a las pistas: colillas de cigarrillos, papel de envolver caramelos y latas de refrescos.
- Restos traídos por el viento rodando por la nieve o la arena que dejan rastro.
- Agua turbia.
- Vegetación sin rocío.
- Aplastamiento y cambios de color en las áreas donde ha descansado la presa.
- Huellas dejadas por las alas en los puntos de aterrizaje o despegue de las aves; seaprecian mejor en la nieve o el barro.
- Raíces raspadas, aplastadas, dobladas y rotas, bayas, excrementos, hojas yramitas.

CARACTERÍSTICAS DE LAS SEÑALES.

Las señales se pueden identificar por una o por la combinación de las siguientes características:

- **REGULARIDAD**.

Efecto causado por líneas rectas, arcos y otras formas geométricas, que imprimen su forma en el suelo y dejan huellas que normalmente no se encuentran en la naturaleza, ej: huellas de botas, huellas de neumáticos.

- **APLANAMIENTO**.

Allanamiento o depresión generales causados por la presión ejercida sobre un área en comparación con el entorno inmediato, ej: el área de descanso o donde ha dormido la presa en la hierba, la arena o la nieve.

- **TRANSFERENCIAS**.

Traslado de materia a otra área más adelante después de que la presa se ha desplazado de un entorno a otro; ej: arena, barro, tierra o agua que no ocupan su posición original. Un par de ejemplos de la vida diaria son las gotas de agua que quedan en el suelo del cuarto de baño cuando alguien sale de la bañera o la ducha; no las huellas sino las gotas que resbalan de los pies y las gotitas que caen de las manos al alcanzar la toalla de mano junto al lavabo.

- **CAMBIO DE COLOR**.

Diferencia del color o la textura de la señal en relación con el área que circunda; ej: excrementos, piedras, tierra, ramitas u hojas dadas la vuelta mostrarán un cambio de color respecto a su entorno inmediato cuando se desplacen. Repara en que con el uso continuado de la misma senda la rata trilla un camino que se manifiesta con un color más claro o más oscuro dependiendo de las superficies limítrofes. La ardilla y el ratón aportan ejemplos similares al de la rata. Repara en que la hoja tiene un color más claro en su cara inferior que en la cara superior azotada por los elementos.

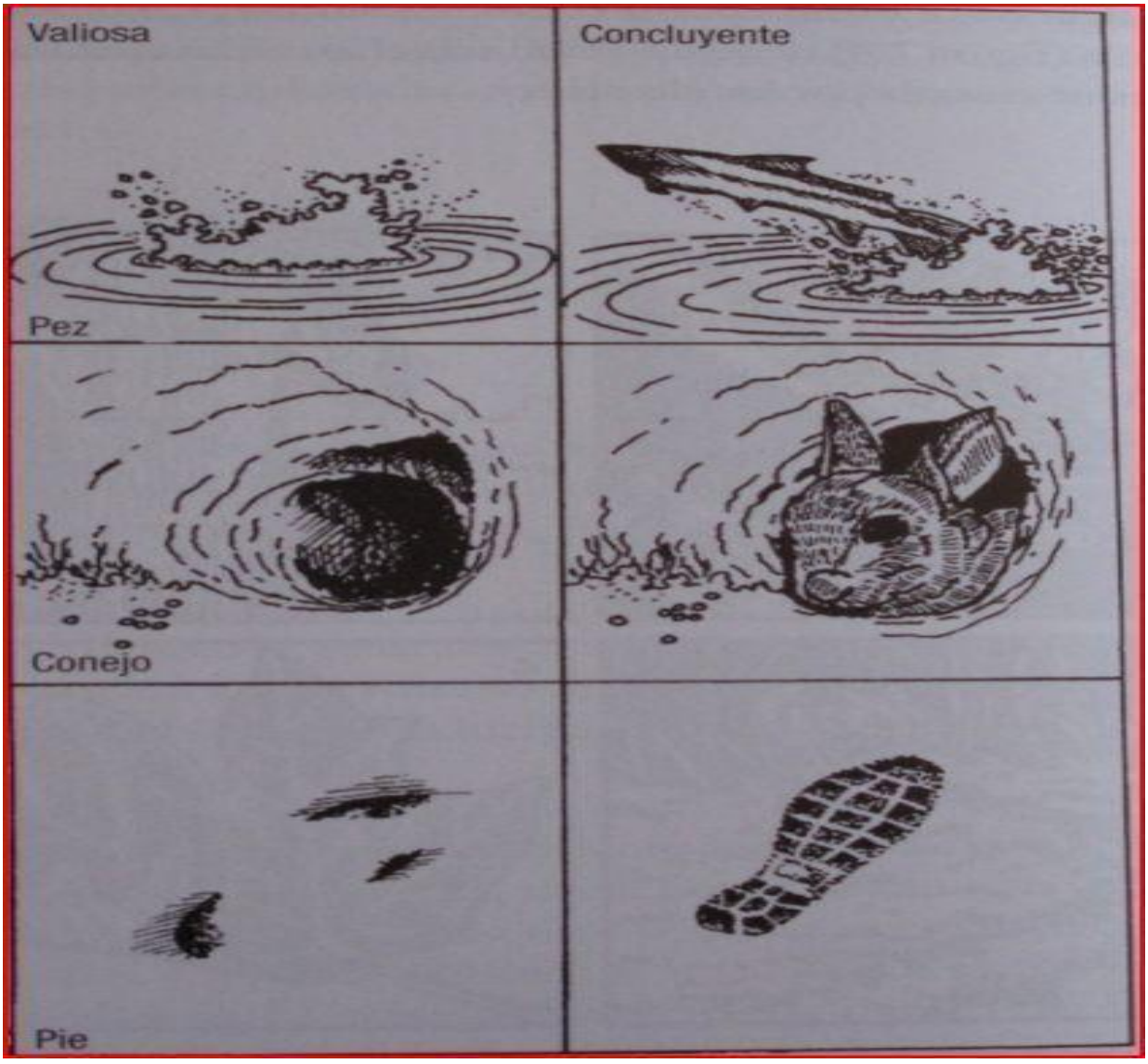
Figura 7. Cambio de color en el área circundante: 1) rata; 2) ardilla; 3) ratón; 4) hoja.

- **DESECHABLES**.

Todo lo que la presa deja atrás, ej: pelo, plumas, excrementos, colillas de cigarrillo, papeles de envolver caramelos, latas y restos de comida.

- **ALTERACIONES**.

Cualquier cambio o reubicación del estado natural de un área causada por el paso de la presa, ej: desasosiego de los otros animales, aves, peces e insectos, o alteración del agua.



CLASIFICACIÓN DE LAS SEÑALES.

Para el desempeño del rastreo, reconocemos la existencia de cuatro clases de señales:

- Valiosas.
- Concluyentes.
- Temporales.
- Permanentes.

- **SEÑALES VALIOSAS.**

Estas señales pueden o no haber sido dejadas por la presa. Con experiencia y práctica un rastreador puede, con confianza, considerarlas concluyentes. No obstante, tal vez haya que identificar dos o más para convencer a un principiante de que está persiguiendo la misma presa.

Son ejemplos ramitas rotas, raíces dañadas o que manan savia, telas de araña desechas, agua turbia.

- **SEÑALES CONCLUYENTES**.

Esta clase de señales se encuentran sin más evidencias para el rastreador del paso de presa por la zona. Estas señales pertenecen sin duda alguna a la presa que estás persiguiendo. Son ejemplos pisadas características, excrementos identificables y una pieza desechada del equipo.

- **SEÑALES TEMPORALES**.

Algunos tipos de señales se denominan temporales porque son especialmente afectadas por agentes atmosféricos como el viento, la lluvia, la nieve y el sol. Son las señales inevitables que deja la presa a su paso por un entorno a pesar del cuidado que ponga. Estas señales terminan desapareciendo y todo vuelve a la normalidad pasado un tiempo. Son ejemplos telas de araña rotas, tierra removida, hojas que cubren la vegetación en crecimiento y conmoción del mundo de los insectos.

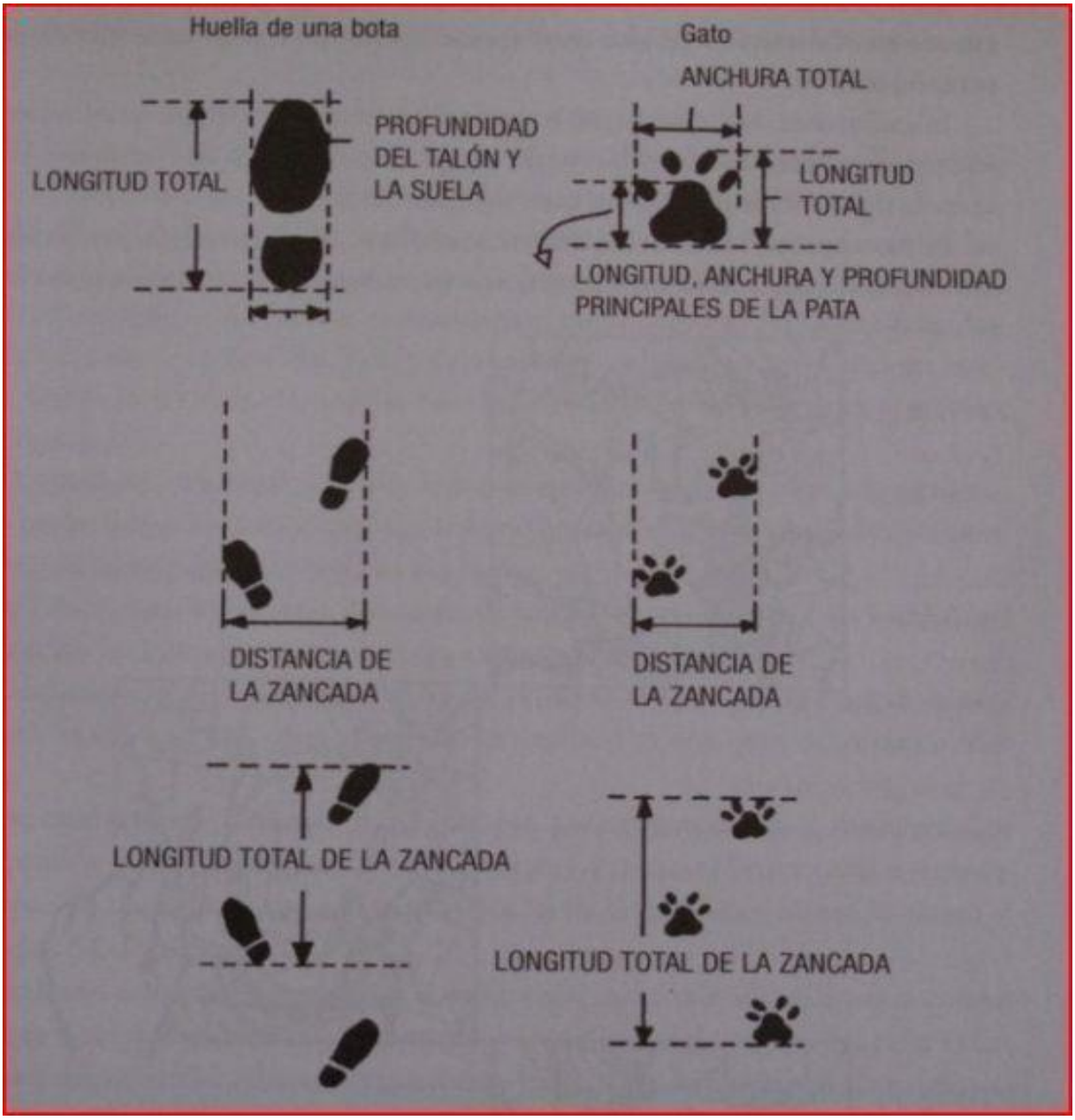
- **SEÑALES PERMANENTES**.

Las señales que el rastreador clasifica como permanentes son las que tienen una naturaleza duradera; no hay una escala de tiempo específico, sino que más bien es el sentido común el que determina la clasificación correcta. Las señales permanentes son muy resistentes a los agentes atmosféricos, aunque hasta el granito más duro terminará siendo erosionado por la lluvia, y objetos artificiales como latas, periódicos y prendas de ropa terminarán gastándose, pudriéndose y desapareciendo. Son ejemplos las tejoneras, los cubiles de los zorros, las madrigueras de conejos, los nidos y refugios de los animales, la vegetación rota o cortada, los animales muertos, las vallas y cancelas rotas, los objetos artificiales descartados.

ESTUDIO DE SEÑALES.

Ahora que conocemos las distintas categorías y clasificaciones de señales, pasemos a un ejemplo práctico del modo en que los rastreadores leen las señales.

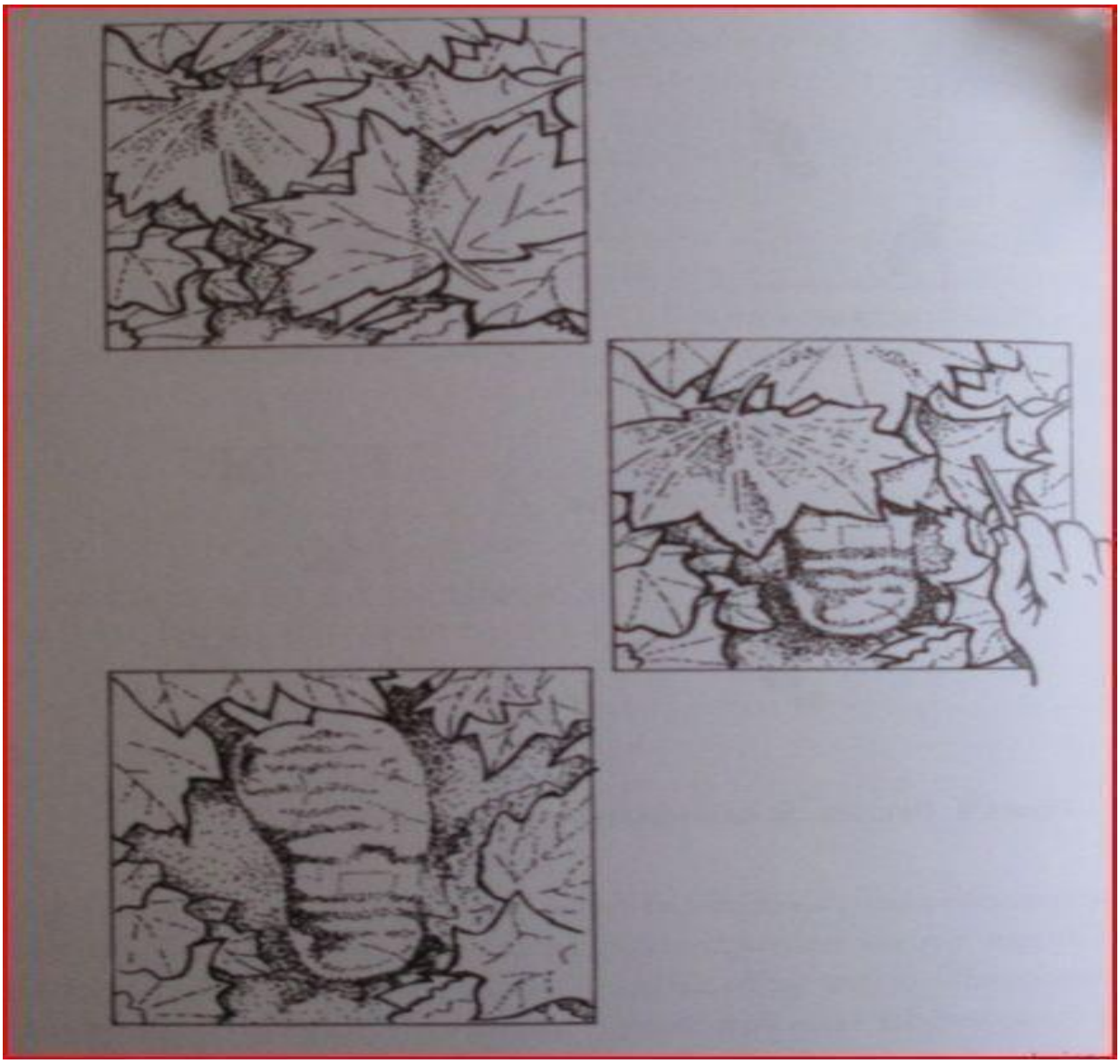
Para este ejemplo abordaremos el proceso de estudio de las señales dejadas después de que un humano ha pasado por una zona alfombrada con hojas. El primer indicio que se localiza suelen ser una señal en el suelo. El rastreador tiene que decidir si es humana o animal. Hecho esto, determinará la altura y el tamaño aproximados de la presa mediante alguna señal en alto; recuerda que las señales en alto son las que se encuentran por encima de la altura del tobillo.



Inicialmente, hay que estudiar cuidadosamente la primera señal, es decir, "la primera huella". Se debe medir y registrar en forma de bosquejo.

El peso aproximado de la persona se obtiene comparando la profundidad de la señal dejada con la tuya propia o la de una persona conocida con el mismo número de calzado. El rastreador experimentado no obtendrá conclusiones precipitadas en esta fase sobre el peso de la persona hasta que tenga otras señales que le revelen si la presa lleva alguna carga o no.

La longitud del paso puede mostrar si la persona es alta, baja o lleva mochila. Las señales en alto suelen verificar este tipo de información.



Estudia la capa superior de hojas que alfombran una zona, identifica las que están dobladas o rotas por el paso de la presa y recuerda que algunas habrán sido desplazadas. Anota mentalmente todas o tantas hojas desplazadas y ramitas como sea posible. Recoge y examina las hojas una tras otra en busca de algún canto recto. Recuerda dónde levantaste cada una de las hojas.

Después de examinar y retirar la cama superior de hojas pasa a la siguiente. Si están húmedas serán muy flexibles. Repara en cualquier doblez evidente que pueda señalar el canto de una bota.

Retira la siguiente capa y estudia la tierra. Busca galerías de lombrices aplastadas, indotaciones en ramitas y frutos secos.

Determina la posición del talón y de la punta del pie, y si se trata de la bota derecha o izquierda, o en el caso de animales si es una pata delantera o trasera.

Sea cual fuere la naturaleza del terreno, busca siempre en el suelo señales a intervalos frecuentes. Donde haya arbustos y maleza, busca pelo o jirones de ropa. Te darán una clave sobre la dirección de la pista y sobre la altura y corpulencia de la presa.

Un buen conocimiento de las señales y del modo de identificarlas es una destreza vital que permitirá al rastreador imaginarse el cuadro del rastro. En las fases iniciales del adiestramiento ésta es la parte más importante del rastreo visual. Con experiencia y práctica, localizar e identificar señales será mucho más fácil, y lo que antes parecía un libro cerrado se mostrará abierto y la pista cobrará vida.

Con esta información reducida al mínimo del entrenamiento básico de las fuerzas especiales solo una pequeña fracción de todos los entrenamientos llevados a cabo por este grupo de hombres de elite, pero suficiente para nuestro propósito el Gotonpo, que en si es entrenamiento de ex filtración o escape, se hace la invitación a los profesores o shidoshi para llevar a cabo el plan de estos entrenamientos con los alumnos haciendo aun lado la parte militar para convertirlas en misiones nocturnas con enemigos imaginarios blancos de carton alumbrados con linternas en lugares fijos, atacados por ejemplo con arco y flechas, mini –ballestas, fukiya, así como por dagas o shuriken.

Los gotompos están diseñados para el trabajo en la naturaleza tanto de día como en la noche, dando mas prioridad al segundo, entre sus fuertes se encuentra la eliminación del ruido o sonido dando paso a:

- Entrenamiento de los arukis o pasos silenciosos.
- Trabajo de patrullas nocturnas (en dos modalidades).
- Eliminación de centinelas.
- Uso de armas silenciosas en blancos nocturnos.
- Espionaje del recinto, puntos fuertes y débiles.
- Ataques sorpresas.
- Eliminación de puntos estratégicos como bodegas de armas colocar botellas plásticas atadas al blanco simulando explosivo.
- Etc.

*todo ensayado durante el día y realizado en la noche, dormir durante unas horas y retomar a las 0:00 AM tomar chocolate caliente o milo con un sándwich, preparar equipo y en la madrugada (03:00 AM en adelante la misión)

Código del Shinobi

Las estrellas son mis ojos, el viento mi oído, La noche es mi manto, el frio es mi espíritu, la sombra es mi morada, la determinación mi fuerza.

Ningún Nombre, Ningún Arte.

Si existieron cientos de familias shinobis en el pasado, en todo Japón. ¿Por qué queda solo uno y el último representante?

Para meditar acerca de la realidad ninja

Entrevista de la revista "más allá" N° 150 /8/2001

Ninjas Guerreros de la oscuridad La leyenda sigue viva

Considerados una amenaza para el imperio nipón, los samuráis los exterminaron con las más atroces torturas. Pero algunos ninjas sobrevivieron y trasmitieron hasta nuestros días los secretos del sendero oscuro. Una vía que, mas allá de las artes de pelea que los convirtió en leyendas, define al ninja como un buscador de la totalidad. Pocos conocen el camino de sombras recorrido por los shinobis. Apenas dejan rastro y son maestros del arte de ocultarse, en simbiosis con cualquier cosa, perfectamente inmóviles, durante siglos.....

El penúltimo jefe ninja Habla para "más allá".

"El ninja abre sus ojos y su mente para seguir los caminos del universo"

Por definición, un ninja es un **guerrero que jamás abandona el anonimato.** Muchos son los que se denominan como tales, pero muy pocos los seguidores del arte. En esta entrevista exclusiva presentamos a uno de ellos, un jefe o **jonin** que puso como único requisito para responder a nuestro cuestionario que no apareciera ningún dato que pudiera identificarlo. De origen Japonés y con 75 años de edad, este ninja continúa practicando las artes ocultas de su tradición.

¿Que significa ser un ninja? ¿Son mercenarios a sueldo, magos o ambas cosas?

Ser ninja significa explorar los límites de la conciencia humana. Pero es preciso diferenciar el **ninpo** del **ninjutsu**. El ninpo es un camino oculto de desarrollo personal, un refinamiento del espíritu que implica paciencia y perseverancia. El último objetivo del practicante es ser intuitivo y tener la mente y los ojos de Dios, esto es, lograr la armonía con el esquema de la totalidad. El universo inmenso, hermoso e impersonal, contiene todas las respuestas, contiene la bondad y la maldad y el ninja abre sus ojos y su mente para seguir los caminos del universo. El ninjutsu como método guerrero y de autodefensa tendría un origen posterior al ninpo.

¿Cómo se llega a formar parte de un grupo de estas características?

En estos momentos los ninjas están organizados en grupos ocultos a la que solo se puede acceder siendo presentados por un maestro y siempre que el aspirante sea una persona equilibrada, respetuosa y comprometida a **guardar un total anonimato.** El ninja busca la perfección y el autoconocimiento a través del camino del ninpo, es como un brujo moderno o un mago que practica las artes ancestrales de defensa para perpetuar su legado histórico, pero que no las considera lo esencial de su herencia. En esta época su labor como espía ya no tiene sentido, lo que no quiere decir que no haya cuerpos de elite que utilicen las técnicas de guerra emanadas del ninjutsu, Es cierto que en Japón hay maestros ninjas que muestran parte de su cultura, pero la verdadera esencia del arte, **el ninpo sigue sin enseñarse a ningún occidental**.

Lo mismo ocurre en las escuelas de Estados Unidos, donde solo es posible aprender técnicas de peleas, la parte más superficial.

¿Cómo fue su entrenamiento?

Nací en Japón en 1926. Entonces existían ocho familias ninja y mi padre era un jonin o jefe. De el aprendí el arte de taijutsu o defensa cuerpo a cuerpo, el uso de plantas, la confección de venenos y la dislocación de miembros. Con 7 años todos los días, durante una hora permanecía sujeto por correas de las que tiraban poco a poco hasta que mis articulaciones cediesen, para poder así introducirme en todo tipo de recipientes estrechos. También era diestro en los ukemis o caídas, cuya técnica a de aprenderse de muy joven. A los 10 años realizaba sin dificultad caídas desde seis metros y con 13 salte sin ninguna lesión grave desde una altura de 15 metros. Recuerdo que mi padre me introducía los brazos en agua cada vez mas caliente para insensibilizarme al dolor. También aprendí a luchar contra los animales y desde los cinco me hacían tomar pequeñas cantidades de veneno, para que el organismo se fuese acostumbrando a ellos.A partir de los 13 años comencé a estudiar las prácticas mentales y ritos mágicos de **Shugendo** o vías de los poderes.

Durante horas, los adeptos permanecían colgados de los arboles, en la misma postura y sin mover un musculo.

¿Que hay de cierto en los supuestos poderes paranormales de los ninjas? ¿Son capaces de manipular las mentes ajenas o moverse en la oscuridad gracias a sus facultades extrasensoriales?

Moverse en la oscuridad es relativamente fácil. No lo considero nada paranormal y ahí tenemos el ejemplo de los ciegos.

Aprender a orientarse con el oído el tacto y el olfato es cuestión de entrenamiento. Existe un arte por el cual el ninja aprende a leer los rostros a saber si dicen la verdad y a detectar cualquier síntoma de inquietud en su interlocutor. A eso lo han llamado telepatía. La educación del ninja incluye también el arte del **Saímin,** practica hipnótica mediante el movimiento que puede producir un estado de trance y manipular momentáneamente la realidad.

En cuanto a los poderes paranormales, no todos los ninjas lo consiguen. Solamente unas pocas personas eran educadas en el arte oculto llamado **Ubasoku,** que pasaba de un jonin a su hijo. La influencia de la mente sobre la materia es un hecho. Yo estoy instruido para actuar a distancia fuera de mi propio cuerpo. Durante la guerra mi padre colaboro de este modo con el gobierno Japonés y de ahí radica la leyenda de la invisibilidad.

Usted es un Jonin o jefe ninja ¿Cómo consiguió ese cargo?

En principio el Jonin lo es por tradición su estatus se trasmite de padre a hijos. Mis antepasados lucharon contra los samuráis hacia el año 1410 y yo encarno la novena generación ininterrumpida desde entonces. Mi padre ante la derrota militar de Japón, se hizo el **sepuku (harakiri)** honroso y me entrego todos los documentos de la familia.

Entre ellos estaban los **Torimaki,** una especie de pergamino donde viene la historia de mi escuela. Las cualidades requeridas en un Jonin son ante todo, el silencio, el respeto, la disciplina, la lealtad y la entrega hacia la familia y la escuela.

¿Cuántos Jonin existen en la actualidad? ¿Tienen algún jefe supremo o actúan de maneraindependiente?

Solo hay dos más aparte de mí, viven en Japón y son de edad avanzada. En la época feudal, el Jonin actuaba independientemente, sin jefes. Pero ahora ya no hay guerras y nuestra tarea fundamental **es educar a personas japonesas** en las artes ocultas.

Se dice que usted tiene "abierta la frente". ¿Se trata de una metáfora o de un proceso real?

Es un tema Tabú del que apenas se habla en mi familia, La marca de los Jonin es la trepanación frontal, que efectúa cuando el cráneo ha crecido definitivamente, hacia los15 años. Con un cuchillo ritual se practica un corte en la piel de cuero cabelludo de unos 15 centímetros, de tal modo que la piel pueda desplazarse y deje al descubierto la parte central de la frente. Entonces con un pequeño cincel se realiza un orificio de medio centímetro de diámetro en el hueso frontal, siempre a uno de los lados de la parte media del mismo. La operación se lleva a cabo con un cuidado exquisito y con golpes muy precisos y no es en absoluto dolorosa, aunque antes de comenzar se fuma un poco de opio para insensibilizarse. Después se cose la piel de forma que nadie pueda apreciar la incisión. Además de una prueba de valor, la apertura de la frente expande la conciencia; los poderes Psíquicos, con el debido entrenamiento, aumentan considerablemente. Cuando abandono mi cuerpo lo hago por el agujero de la frente y cuando me llegue lahora de morir, también me iré por ahí. Fin

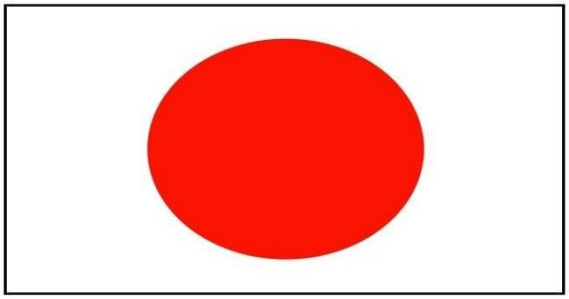
Los ninjas defendieron a muerte su cultura autóctona frente al Japón oficial encarnadopor los samuráis.

Las verdaderas familias ninjas que aun perduran se mantienen en el anonimato. Las escuelas que han salido a la luz solo enseñan las artes de combate, la parte más comercial del sendero oscuro.

Foto de la revista

Por ultimo quisiera agradecer a los que me han ayudado en esta senda del Shinobi y regalar este trabajo desinteresadamente a los que aman este arte como yo, al no existir literatura alguna que profundice este tema del GOTONPO, con mucho cariño para aquellos Shidoshis o sensei que no tienen los medios como para viajar al extranjero a entrenar con los *Grande$ Maestro$*, pero que ponen todo su esfuerzo y humildad en enseñar lo mejor posible a sus alumnos, descuidando muchas veces a su propia familia.

Nota: Nunca podremos entrenar este arte por completo, por que es de ellos, el linaje secreto que esta en el shinobi del Japón y es como los pueblos autóctonos del mundo, nunca rebelaran todos sus secretos, que sabemos, un pequeño porcentaje, pero conformémonos con lo que tenemos. MV



* En mi página de scribd encontraras material relacionados con Gotonpos y otros, lamentablemente me censuraron muchos libros importantes que publique por derecho de autor.

Se despide de ustedes con mucho afecto la Sarutobi Ryu, hasta un próximo trabajo.

忍者

日本特有の特殊な職業、「忍」というのは「」、汉言语「忍」な解は、古代日本で特殊な「忍術の训练」を受けれた特キラ一、特パイ。それは、「派閥の組織的な位」の形に属する。「スパイ」と似ている。蔡錦江の忍者など。正式名称は、江戸时代、す